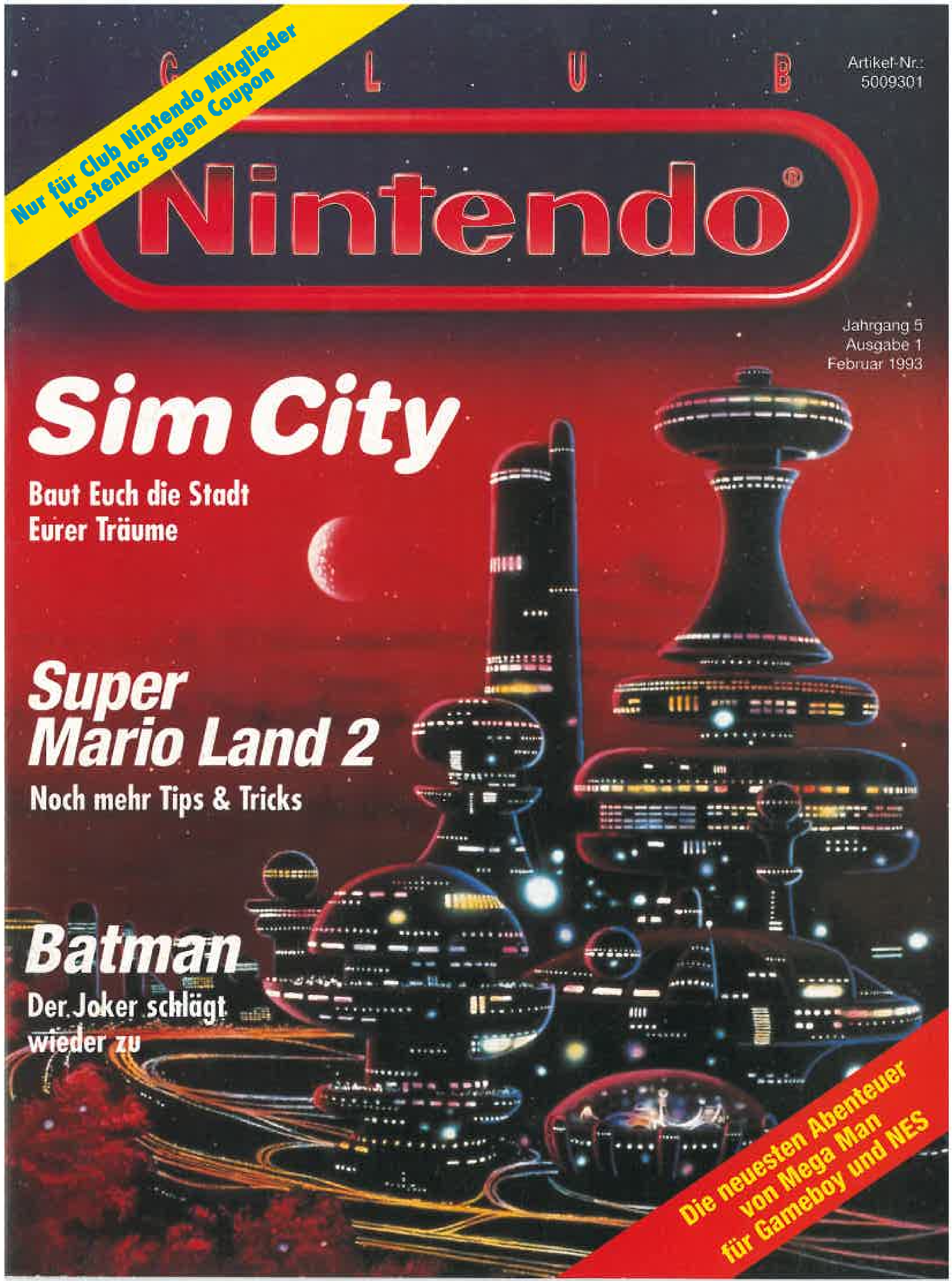

Nur für Club Nintendo Mitglieder
kostenlos gegen Coupon
CLUB
Nintendo®
Artikel-Nr.:
5009301
Jahrgang 5
Ausgabe 1
Februar 1993
Sim City
Baut Euch die Stadt
Eurer Träume
Super
Mario Land 2
Noch mehr Tips & Tricks
Batman
Der Joker schlägt
wieder zu
Die neuesten Abenteuer
von Mega Man
für Gameboy und NES

I WANT IT ALL!

Tradition und HiTech – Die Geschichte Nintendos

1993 feiert die Firma Nintendo ihr 104jähriges Bestehen in Japan. Grund genug, sich noch einmal die Geschichte des Unternehmens vor Augen zu halten, das mittlerweile zu den erfolgreichsten der Welt gehört.

KYOTO (cm) – Die Erfolgsgeschichte von Nintendo beginnt im Jahre 1889 in Kyoto, der ehemaligen Kaiserstadt von Japan. Fusajiro Yamauchi gründet ein vierköpfiges Unternehmen, das sich ausschließlich mit der Herstellung von handbemalten Spielkarten beschäftigt. Der Name dieser Art von Spielkarten ist „Hanafuda". „Hana" bedeutet Blume, „Fuda" ist ein altes japanisches Wort für Karte. Mit Blumenkarten beginnt also die Geschichte des größten Herstellers für elektronisches Spielzeug...

NINTENDO

CLUB NEWS

Zwielichtig

Doch diese Spielkarten hatten zunächst keinen guten Ruf, wurden sie doch vorwiegend von Mitgliedern der japanischen Unterwelt gespielt. Aber sehr schnell sind die Karten auch in anderen Kreisen der Gesellschaft verbreitet. Heute werden Original-Hanafuda-Karten als wertvolles Kunstobjekt gehandelt. 1933 entsteht der heutige Firmenname „Nintendo" (jap: nin=überlassen, ten=Schicksal, do = Laden). Nintendo ist also ursprünglich ein „Überlasse-es-dem-Schicksal-Laden". Yamauchi vertreibt mittlerweile auch andere Spielkarten, die nun maschinell hergestellt werden.

Frischer Wind

Im Jahr 1949 stirbt der Gründervater Fusajiro Yamauchi überraschend, sein Enkel Hiroshi übernimmt in sehr jungen Jahren die Firma, die inzwischen beachtliche Größe erlangt hat. Hiroshi weiß, daß man alle modernen Zeitgeisterscheinungen im Produkt verarbeiten muß, wenn die Firma auf lange Sicht überleben soll. So entstehen zehn Jahre später auch Spielkarten mit Walt Disney Figuren.



Das Nintendo Hauptquartier in Kyoto.



Die Blumenkarten.

Elektronik-Einstieg

Den großen Wendepunkt erlebt Nintendo allerdings erst 1970, als man sich erstmals mit elektronischem Spielzeug beschäftigt und dieses auch gleich in Massenproduktion herstellt. Der Beam-Gun ist ein Vorläufer des NES-Zappers, den es vor ein paar Jahren auch hier in Deutschland gab. Mit dem Beam-Gun entsteht das erste elektronische Darts-Spiel. Schon 1977 ist Nintendo so weit, daß es dem Kunden das erste Videospiel präsentieren kann. Ein einfaches Tennisspiel, das man an den heimischen Fernsehapparat anschließen kann. Fast gleichzeitig entstehen die ersten Münzapparate mit Videospielen für die japanischen Spielhallen, später auch weltweit. 1980 hat man die Forschung weitergeführt und besitzt nun auch ein tragbares Videospielgerät. Das „Game & Watch" ist der Vater des heutigen „Game Boys". Zu den erfolgreichsten Spielen gehören „Donkey Kong" und „Pipe Jump". Übrigens ist es zu dieser Zeit sehr unüblich, den Spielfiguren Namen zu geben. In den USA nennen die Fans daher den Zoowärter aus „Donkey Kong" einfach Mario. Nintendo erkennt die Zeichen der Zeit, „Pipe Jump" heißt von nun an „Mario Bros.". Ein Held ist geboren...

Gleich Riesenerfolg

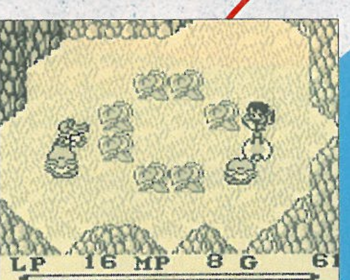
1983 ist das wichtigste Jahr für Nintendo, endlich kann man der Welt das „FamiCom" präsentieren, einen Videospielcomputer für die ganze Familie. In den USA und in Deutschland ist der Name NES (Nintendo Entertainment System). Was jetzt kommt, dürfte jedem bekannt sein. Ein weltweiter Siegeszug in die Wohnzimmer der Menschen. 1989 entsteht der „Game Boy" (das zweite tragbare Videospielgerät von Nintendo), 1991 das „Super Nintendo Entertainment System" (16-Bit Technologie) und in der Zukunft... wer weiß!

INHALT

AUSGABE 1/93

SUPER MARIO KART





Mystic Quest

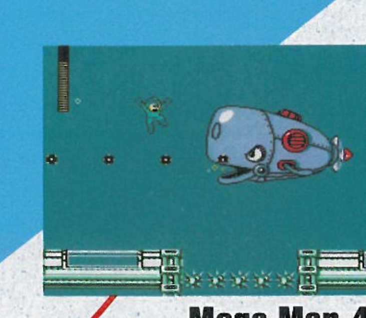
World League Basketball

Super Nintendo

Game Boy

NES

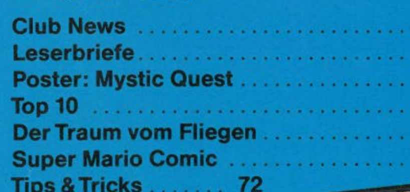
Außerdem:



Mega Man 4

IMPRESSUM

Herausgeber: Shigeru Ota
Chefredakteur: Ron S. Lakos
Redaktionsleitung: Susanne Pohlmann (pn)
Redaktion: Claude M. Moyse (cm), Andreas G. Kämmerer (ak), Marcus Menold (mm)
Redaktionsmitarbeiter: Harald Ebert
Spieltechnische Beratung: Wolfgang Ebert, Klaus Fuchs, Michael Friesl
Projektleitung: Rié Ishii (national), Atsuko Matsumoto (international)
Satz: Hamm & Rudolf GmbH, Frankfurt
Litho: G.C.I. Co. Ltd.,
Druck: Körner Rotationsdruck, Sindelfingen
Konzept & Gestaltung: Workhouse Co., Ltd., Tokio
Covergestaltung: FCB Publicis, Frankfurt
Redaktionsanschrift: Club Nintendo – Redaktion, Babenhäuser Straße 50, D-8754 Großostheim
Konsumentenberatung: ☎ 0130-5806
Club Nintendo wird von Nintendo of Europe GmbH veröffentlicht.
Erscheinungsweise: 6 Ausgaben pro Jahr.



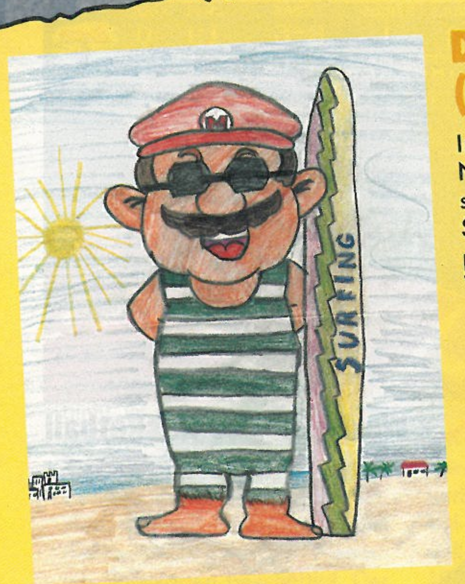
Hallo Nintendo-Fans...

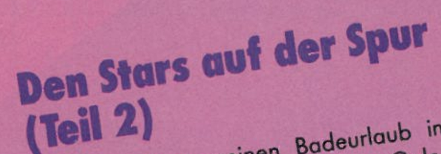
das neue Jahr fängt mit einigen absoluten Highlights an. – So ist zum Beispiel das lang erwartete SUPER MARIO KART für das Super Nintendo da! Erste Eindrücke findet Ihr im Innenteil. Nicht nur Freunde von LEMMINGS-Klassikern werden an der tollen Umsetzung auf dem Super Nintendo ihre Freude haben. Für Batman-Fans gibt es ein Wiedersehen mit der Fledermaus in RETURN OF THE JOKER auf dem NES. Auch sind für den Game Boy einige heiße Module zu erwarten. Natürlich werden wir Euch auch weiterhin über alle Nintendo-Systeme auf dem Laufenden halten.

Bis zum nächsten Mal wünscht Euch viel Spaß beim Spielen...

Euer Ron Lakos







Den Stars auf der Spur (Teil 1)

In der letzten Ausgabe von „Club Nintendo" (6/92) konnten wir das sensationelle Enthüllungsfoto von Markus Schmitt bewundern; Mario als Muskelpaket im Bodybuilding-Studio. Kurz nach Veröffentlichung dieser peinlichen Aufnahme verschwand Mario jedoch von der Bildfläche. Bis heute! Thomas Kettern (5555 Piesport) ist es durch einen Zufall gelungen, Mario wieder ausfindig zu machen und vor die Kamera zu bringen. Und wie man sehen kann, geht es ihm ausgezeichnet. Er genießt die Sonne und den Strand am Golf von Neapel. Und wenn er mal gerade nicht mit seinem Surfbrett unterwegs ist, kümmert er sich als Surflehrer um die Touristinnen aus aller Welt. Bleibt nur zu hoffen, daß er von der Sonne bald genug hat, und wieder zu uns zurückkehrt.



Den Stars auf der Spur (Teil 2)

Während Mario seinen Badeurlaub in Neapel genießt, nutzt Luigi diese Gelegenheit, um der Welt zu beweisen, daß auch er das Zeug zum Superhelden hat. Einmal in seinem Leben möchte er seinen Bruder in den Schatten stellen, und Sabrina Bungert (4330, Mühlheim/Ruhr) half ihm bei der Wahl des passenden Outfits. Feuerball-Waschbär-Cape-Luigi kann länger fliegen, höher springen, schneller laufen und besser schießen. Aber ob Luigi deshalb auch bessere Chancen bei Prinzessin Toadstool hat...?

Zu Gast im Spielhaus

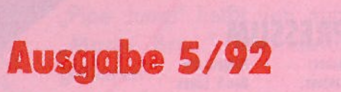
Hallo Nintendo!
Vanessa (8 Jahre) und Kevin (6 Jahre) haben seit einem Jahr ein NES und sind wirklich sehr gut. Am liebsten spielen sie „Super Mario Bros.", „Duck Tales" oder „Chip & Chap". Im Garten darf Mario auch nicht fehlen, weswegen wir ihn und seinen Bruder als Folie hergestellt haben (siehe Fotos). Das Foto können Sie eventuell für die Club-Zeitschrift verwenden.
Mit freundlichen Grüßen...
Insa Celebi, 2820 Bremen

Die Redaktion: UND WIE wir das Foto verwenden können...! Vielen Dank!

Traumhochzeit

Wie das wäre, wenn Mario und Prinzessin Toadstool den „Ewigen Bund für's Leben" schließen würden, haben sich Kristin und Daniel Bohl (8601 Sesslach) vorgestellt. Die Proportionen entsprechen natürlich nicht der Realität und erinnern mehr an Al Bano und Romina Power. Trotzdem waren wir von der Idee ganz begeistert und wünschen den beiden aufregende Flitterwochen.





Ausgabe 5/92

Hallo Club Nintendo
Mein Name ist Thomas Birl, ich bin 15 Jahre alt und ein großer Fan Eures Magazins. Zunächst einmal ein Lob, das Heft wird immer besser, besonders wegen den neuen Super Nintendo Spielen, die viel Farbe ins Heft bringen. Auch der Comic hat sich gebessert, früher war er ja eher peinlich, aber mit dem Street Fighter-Comic habt Ihr einen echten Volltreffer gelandet. So, nun habe ich aber noch ein paar Fragen an Euch. – 1. Wer schreibt bei Euch über welches Spiel und wie teilt Ihr das auf? – 2. Wie wäre es mit einer Galerie-Seite, wo die vielen tollen Zeichnungen abgebildet werden könnten? – 3. Ich würde gerne Kontakt zu anderen Nintendo-Fans aufnehmen. Könntet Ihr nicht einmal eine Rubrik „Suche Brieffreunde" einführen? – Das waren nun aber genug Fragen, macht weiter so und bleibt cool!

Thomas Birl, 6050 Offenbach am Main
P.S. Übrigens, mein absolutes Lieblingsspiel ist „Street Fighter II".

Antwort von Mario: Hi Thomas! Ich habe mich natürlich total über Deinen Brief gefreut und würde mir wünschen, daß ich öfters so ausführliche Briefe zum Club-Magazin bekommen würde. Denn nur so kann die Redaktion wissen, wie sich das Magazin verändern muß, damit es den Lesern noch besser gefällt. Aber nun zu Deinen Fragen. – 1. Ab Ausgabe 6/92 findest Du unter der Einleitung jeder Spielevorstellung und -beschreibung zwei Buchstaben. Das sind die Initialen der Autoren. Bevor die Redaktion mit der Arbeit an einem Heft beginnt, wird entschieden, wer welchen Artikel schreibt. – 2. + 3. Das sind zwei wirklich gute Ideen. Wir werden darüber nachdenken!

„Die aufregende Welt von Super Mario" schickte uns Christian Mahler aus 1800 Brandenburg. Ei verbibsch...!

Christian „Lagerfeld" Becker

Hallo Luigi,
in Ausgabe 4/92 hast Du darum gebeten, daß Dir Deine Fans mal einen Tip geben sollten, wie Du Dein Aussehen verbessern könntest. Also ich würde Dir empfehlen, statt Deiner Hosenträger, die Dein Bruder auch trägt, Jeans anzuziehen. Übrigens, ein Kapuzenpulli mit der Aufschrift „Super Luigi" wäre auch nicht gerade schlecht. Aber was Du meiner Meinung nach dringend benötigst, ist ein Gürtel, auf dem nur „Luigi" steht, und vielleicht auch noch eine schwarze Mütze mit einem weißen „L" darauf. Und an den kalten Wintertagen könntest Du vielleicht auch noch eine schwarze Lederjacke mit einem großen weißen „L" anziehen. Diesen Brief hat Dir Dein größter Fan geschrieben.
Christian Becker, 6500 Mainz

Antwort von Luigi: Also erstens habe ich nicht um Tips gebeten, mein Aussehen zu verändern... Ich sehe nämlich SEHR GUT aus. Und zweitens nimmt mich in den Klamotten, die Du mir da vorschlägst, kein Spieledesigner mehr für ein neues Videospiel. Bitte mach' mir doch noch ein paar neue Vorschläge! Vielleicht etwas Klassisches (Anzug, Krawatte), oder etwas Elegantes (Bundfaltenhose, Sakko). Ich warte auf Deine Antwort.

Währungsreform

Hallo Nintendo-Redaktion,
Mein Name ist Mischa Wlochowitz und ich bin 12 Jahre alt. Ich finde Euer Heft und die darin gebotenen Spiele wirklich SUPER. Macht weiter so! (...) Außerdem finde ich, daß alle Tausendmarkscheine so aussehen müßten... (siehe Beispiel).
Mischa Wlochowitz, 6256 Weyer

Mario: Stimmt genau! Und falls Du noch ein passendes Bild für das „1 Pfennig"-Stück suchst... – wie wäre es mit meinem heißgeliebten Bruder Luigi?

Alle Leserbriefe gehen an folgende Adresse:

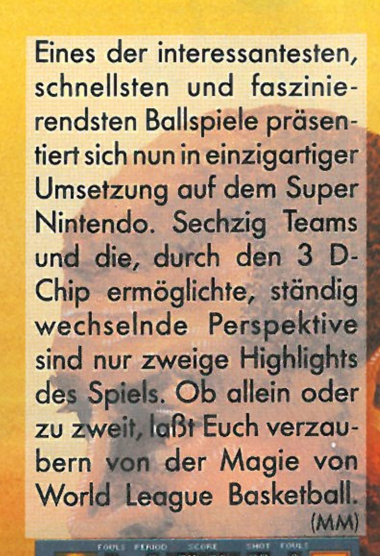
Club Nintendo/Leserbriefe
Postfach 1501
8754 Großostheim

Jeder Brief wird von uns beantwortet! Außerdem versuchen wir die interessantesten, schönsten und witzigsten Briefe im Magazin zu veröffentlichen. Auch Kritik ist bei uns willkommen! Wegen der großen Flut von Briefen können wir aber leider nicht jeden veröffentlichen. Kopf hoch, wenn Ihr Euch in diesem Heft nicht wiederfindet. Eine Antwort bekommt Ihr auf jeden Fall und – vielleicht klappt es ja beim nächsten Mal...?!



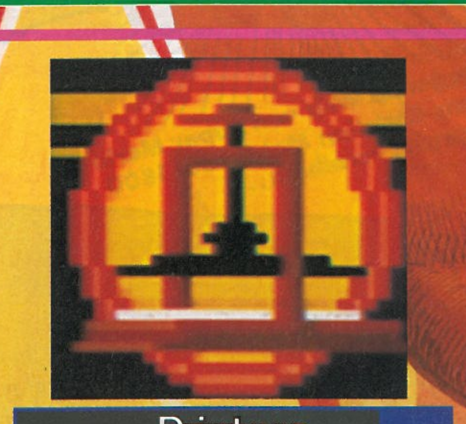
WORLD LEAGUE BASKETBALL™





Eines der interessantesten, schnellsten und faszinierendsten Ballspiele präsentiert sich nun in einzigartiger Umsetzung auf dem Super Nintendo. Sechzig Teams und die, durch den 3 D-Chip ermöglichte, ständig wechselnde Perspektive sind nur zweige Highlights des Spiels. Ob allein oder zu zweit, laßt Euch verzaubern von der Magie von World League Basketball. (MM)





Printers
Frankfurt, Deutschland



Royals
London, England

Chocolateers
Brüssel, Belgien



Millers
Amsterdam, Niederlande

Great Danes
Kopenhagen, Dänemark





Vikings
Oslo, Norwegen

Nords
Stockholm, Schweden





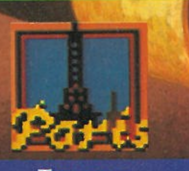




Lions
Lissabon, Portugal



Bullfighters
Madrid, Spanien



Towers
Paris, Frankreich





Romans
Rom, Italien



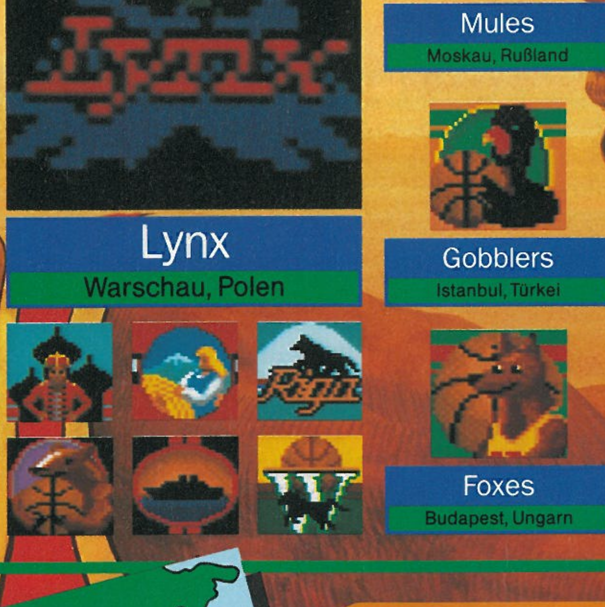
Greyhounds
Mailand, Italien



Eagles
Barcelona, Spanien



Trojans
Athen, Griechenland



Lynx
Warschau, Polen

Mules
Moskau, Rußland

Gobblers
Istanbul, Türkei

Foxes
Budapest, Ungarn





Rainmen
Seattle, USA

Pirates
Portland, USA

Stars
Los Angeles, USA

Texans
Dallas, USA



Cariocas
Rio de Janeiro, Brasilien

Brazillians
Brasilia, Brasilien



Titans
Tokyo, Japan

Power, Action und Magie – Die Welt des Basketball

Um im Basketball erfolgreich zu sein, solltet Ihr aus jeder korbnahen Position heraus einen Wurf riskieren. Falls Ihr den Korb verfehlt, versucht es einfach noch einmal, auf diese Weise bekommt Ihr am ehesten ein Feeling für den Ball. Was bei den Profis wie Zauberei aussieht, ist das Ergebnis jahrelanger Trainingsarbeit.

Drei Punkte Wurf

Mittels der Team Statistiken erhaltet Ihr Aufschluß darüber, welche Spieler die prozentual höchsten Trefferquoten haben. Auf diese Weise könnt Ihr erkennen, mit welchen Spielern sich Distanzwürfe, außerhalb des Halbkreises, lohnen und mit welchen Spielern nicht.



Slam Dunks

Um einen Slam Dunk auszuführen, muß der Spieler genau unter dem Korb stehen. Er steigt dann nach oben und jagt den Ball in den Korb. Bei World League Basketball gibt es fünf verschiedene Arten von Slam Dunks: den Two-handed Dunk, den Reverse Slam, den Hang-time Dunk, den Turnaround Stuff und den One-handed Sky Dunk.

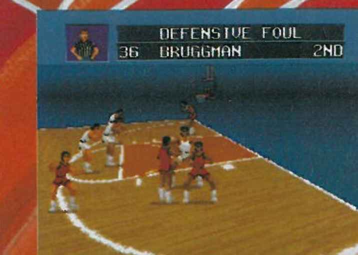


Fouls, Vergehen und Freiwürfe

Basketball ist eine der fairsten Sportarten, dennoch ist auch hier ein gewisses Maß an Härte und Schnelligkeit angebracht. Scheut Euch nicht davor, ein Foul zu begehen, denn erst nach fünf, im Team-Spiel nach sechs Fouls, wird Euer Vergehen geahndet und mit einem Freiwurf für den Gegner bestraft.

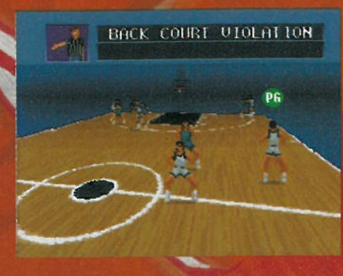
Fouls

Bei den Fouls unterscheidet man zwischen Offensiv – und Defensiv-Fouls. Ein Offensiv Foul wird angezeigt, wenn Ihr das verteidigende Team zu hart attackiert. Ein Defensiv-Foul erhaltet Ihr, wenn Ihr einem Spieler des angreifenden Teams zum Beispiel den Ball aus der Hand schlagt.



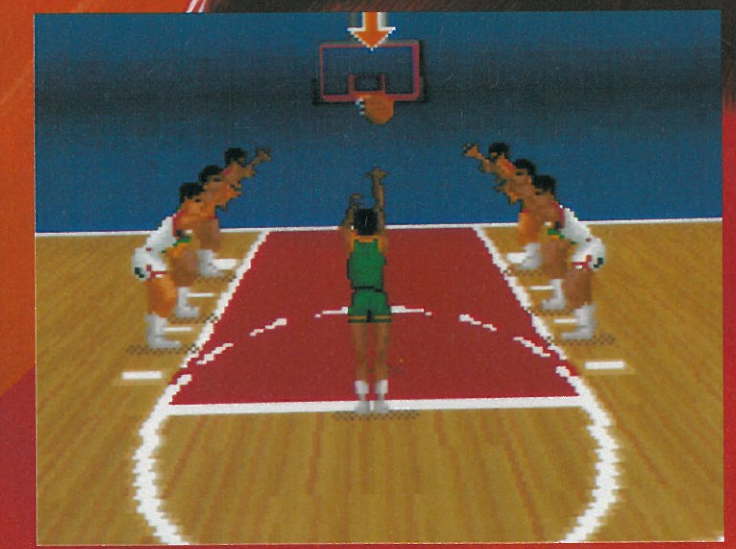
Verstöße

Bei den Verstößen handelt es sich hauptsächlich um Zeitvergehen, das heißt, der Spieler wartet zu lange mit dem Einwurf, wartet zu lange bis er auf den Korb wirft, oder hält den Ball zu lange in der Hand, ohne ihn aufzudotzen und behindert so den Spielfluß.



Frei Würfe

Bei den Freiwürfen gibt es verschiedene Regelungen:
- Ihr erhaltet zwei Freiwürfe, wenn Ihr bei einem Zwei- Punkte Wurf gefoult werdet.
- Werdet Ihr bei einem Distanzwurf auf den Korb gefoult, erhaltet Ihr drei Freiwürfe.
- Wenn die Anzahl der Fouls Eures Gegners sieben erreicht, erhaltet Ihr einen Eins plus Eins Wurf. Verwandelt Ihr den ersten Wurf, habt Ihr noch eine zweite Chance.



Stellt Euch Euer eigenes Team zusammen!

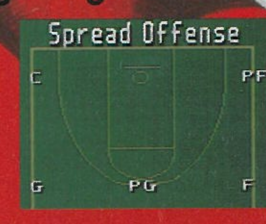
Die besten Angriffs-Formationen

2–3 Set Offense – Die Linienformation

Diese Angriffs-Formation ist am empfehlenswertesten gegen eine starke Verteidigungsreihe. Jeder Spieler kann sich schnell freilaufen, so daß der Aufbau eines druckvollen Angriffsspieles ermöglicht wird. Bei Korbwürfen kommen die Angriffsspieler relativ ungehindert zum Zug.

Spread Offense – Der Flügelangriff

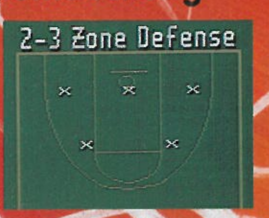
Bei dieser Formation verteilen sich die angreifenden Spieler um die Angriffszone. Diese Aufstellung wird meistens verwendet, um das Tempo aus dem Spiel zu nehmen, sie ermöglicht jedoch auch schnelle Vorstöße zum Korb. Übertriebene Hektik führt selten zum Erfolg.



Die besten Verteidigungs – Formationen

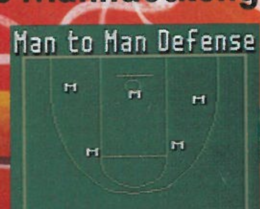
2–3 Zone Defense – Die Raumdeckung

Die Raumdeckung ist die gebräuchlichste Deckungs-Formation. Sinn ist, die Räume zwischen den Gegenspielern eng zu machen und den Gegner so unter Druck zu setzen, daß der keinen Weg zum Korb findet. Diese Form der Verteidigung bietet auch eine gute Deckung der Flügel.



Man to man Defense – Die Manndeckung

Bei dieser Variante der Verteidigung deckt jeder Verteidigungs-Spieler einen Gegner. Diese sehr aggressive Art der Verteidigung eröffnet oft Kontermöglichkeiten für das verteidigende Team. Die Manndeckung wird meist von sehr athletischen Teams bevorzugt.



Strategie Führer

Der letzte Wurf

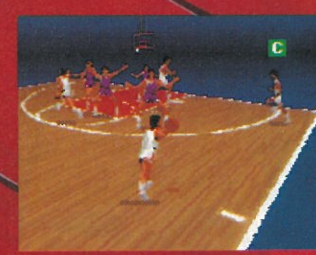
Oftmals entscheidet beim Basketball erst der letzte Wurf. Sind nur noch wenige Minuten zu spielen, solltet Ihr Euch in die Mitte des Spielfeldes begeben und dann „Time Out" nehmen. Nun könnt Ihr Euren sichersten Schützen wählen und diesen geschickt in Korbnähe bringen.



Es ist noch eine Sekunde zu spielen, landet der Ball im Korb, habt Ihr das Spiel für Euch entschieden.

Bringt den Ball in die Mitte

Der sicherste Wurf ist in jedem Fall der Slam Dunk. Doch um ihn ausführen zu können, müßt Ihr in die Nähe des Korbes kommen. Versucht dies entweder durch sichere Pässe direkt in die Mitte oder durch Umgehen der Verteidigungslinien und weite Pässe über die Flügel.



Habt Ihr einen Verteidiger ausgeschaltet, habt Ihr auch mehr Raum. Jetzt kann ein langer Flügelpaß folgen.

Versucht dem Gegner den Ball abzunehmen

Der Weg zum Erfolg führt über Konter und Tempogegenstöße. Deshalb solltet Ihr immer versuchen, den Gegner anzugreifen und ihm den Ball abzunehmen. Ihr werdet sehen, das die Schiedsrichter eine gewisse Härte durchgehen lassen.



Schnappt Euch den Ball …



… und startet zum Konter. Aber Vorsicht, auch die Gegenspieler schlafen nicht.



Lauft direkt auf den Korb zu, so hat der Gegner wenig Zeit sich zu formieren.

SIMCITY®

SimCity als Zeichenprogramm? – Das gibt's doch gar nicht!

Oh doch! Das erste Ziel in SimCity ist es zwar, eine blühende Metropole aufzubauen, aber es geht auch anders. Um eine schöne Stadt nach optischen Aspekten zu bauen, bedarf es natürlich eines großen Kapitals. Aber auch hier gibt es einen tollen Trick, den wir Euch später verraten werden. (CM)



Städtebau in den 90'ern

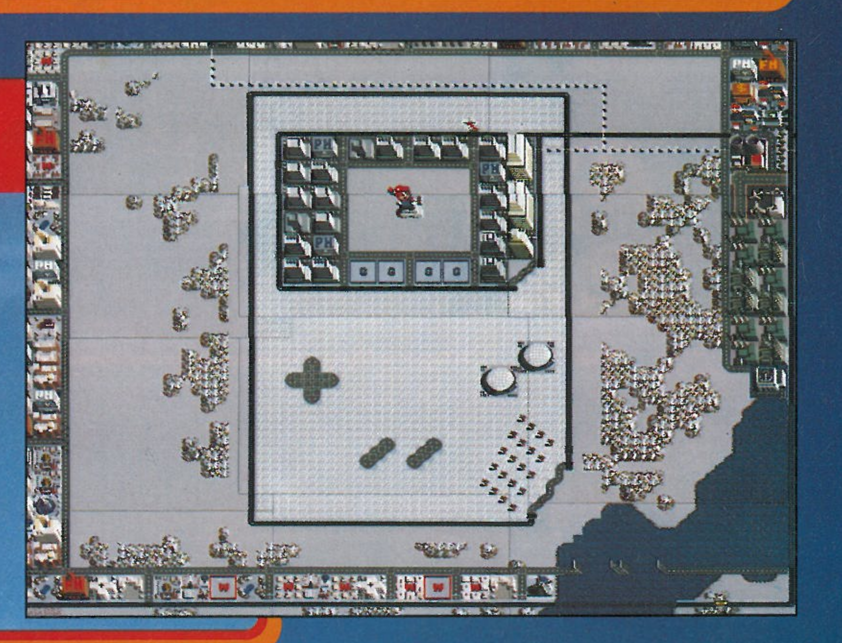
Wir schreiben das Jahr 1993 und es ist wichtiger als je zuvor, auch im Städtebau zu drastischen Maßnahmen zu greifen, um die Zukunft der Menschheit zu sichern. Lange genug wurde nach wirtschaftlichen Aspekten gebaut. Aber damit ist Schluß!

Dr. Wright City

Dr. Wright

Nach einer verunglückten Karriere als Industriedesigner (er hatte damals an einer neuen Formel für Haarfärbemittel gearbeitet und war daraufhin zu zwei Jahren Haft auf Bewährung verurteilt worden), betrat Dr. Wright in der Mitte der 80'er Jahre das weite Feld der Städtebauplanung. Sehr erfolgreich, denn schon heute kann man sich den Namen Dr. Wright nicht mehr aus der Stadtplaner-Szene wegdenken. Zu seinen größten Erfolgen gehört zweifellos die Assistenz und die Mitarbeit bei der Entstehung von SimCity, dem sensationellen Videospiel (PC und SUPER NINTENDO). Und nicht umsonst hat man ihm bereits zahlreiche Titel verliehen.

Santa Game Boy

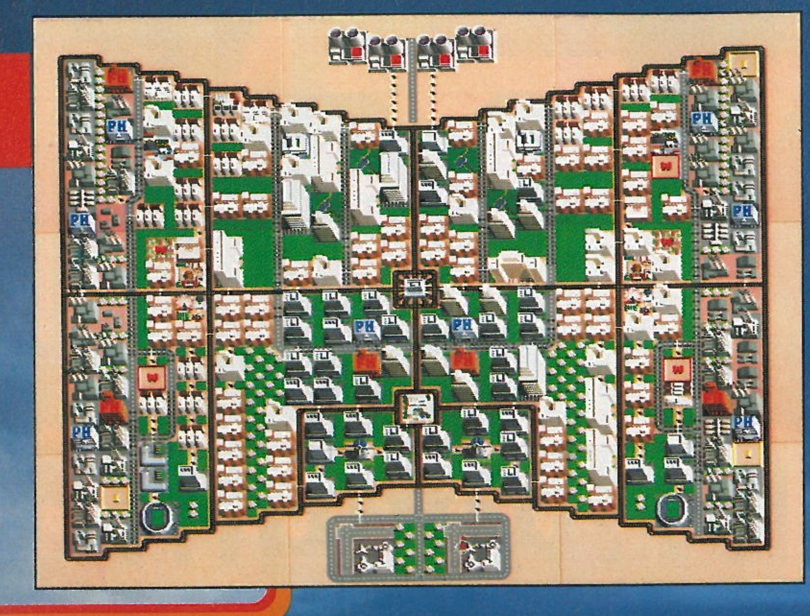


In Santa Game Boy scheint das ganze Jahr über die Sonne, und die Menschen sind heiter und beschwingt. Denn ihre Stadt ist die Heimat des Game Boys. Nicht Tokyo, nicht New York, nicht Berlin . . . Nein, Santa Game Boy heißt das Mekka der Hand-Held-Fans. Die Stadt gleicht in ihrer Architektur, wie sollte es anders sein, einem Game Boy. Statt Telefonen gibt es Game-Link-Dialogkabel. Wenn einmal ein Bewohner von Santa Game Boy stirbt, ist niemand traurig. Man tauscht einfach seine Batterie aus, und er ist wieder jung und munter. Jedes Wochenende wird die Nacht zum Tag gemacht, der große Light Max am Himmel spendet der Stadt dann warmes Licht. Ja, so ist es, das wunderbare Leben in Santa Game Boy.

Frankfurt/Main

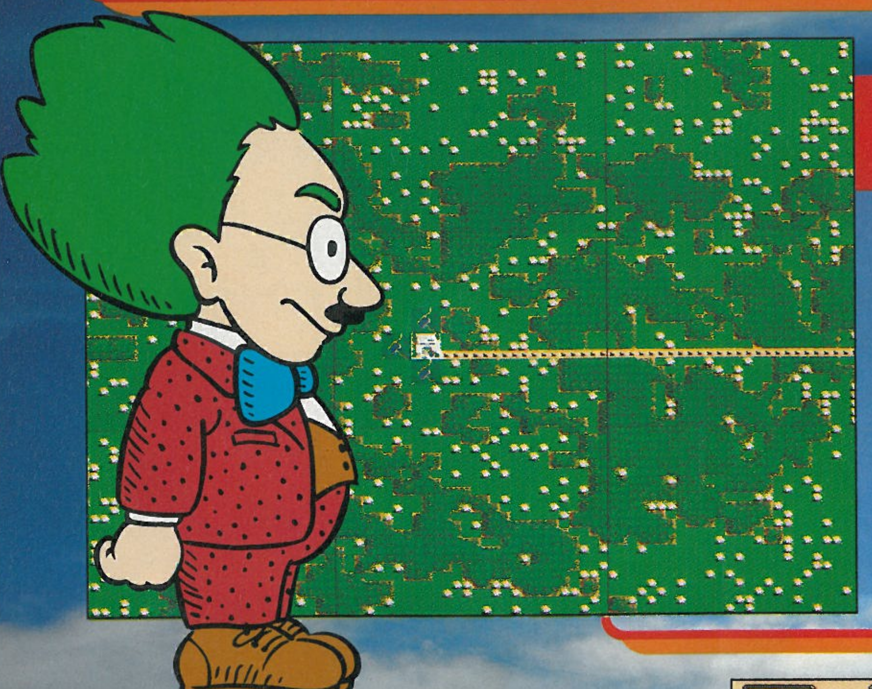
Für die hessische Großstadt am Main gibt es mittlerweile eine ganze Reihe von Spitznamen, wie zum Beispiel „Klein-Chicago", „Mainhatten", „Gestankfurt" und viele mehr. Ein Name ist auf jeden Fall der treffendste, nämlich „Bankfurt". In kaum einer anderen deutschen Stadt gibt es so viele Banken, wie in Frankfurt. Und daher hat auch die SimCity-Nachbildung von Frankfurt gleich mehrere Filialen der SimCity Kreditbank (könnt Ihr allerdings nicht nachbauen!). Der südliche Teil von Frankfurt ist Sachsenhausen (frankfurterisch: Dribbdebach), der nördliche das Bankenviertel und die Innenstadt (frankf.: Hibbdebach). Trotzdem Frankfurt wegen der hohen Kriminalität einen schlechten Ruf hat, ist es eine wunderschöne Stadt.

Spiegelstadt



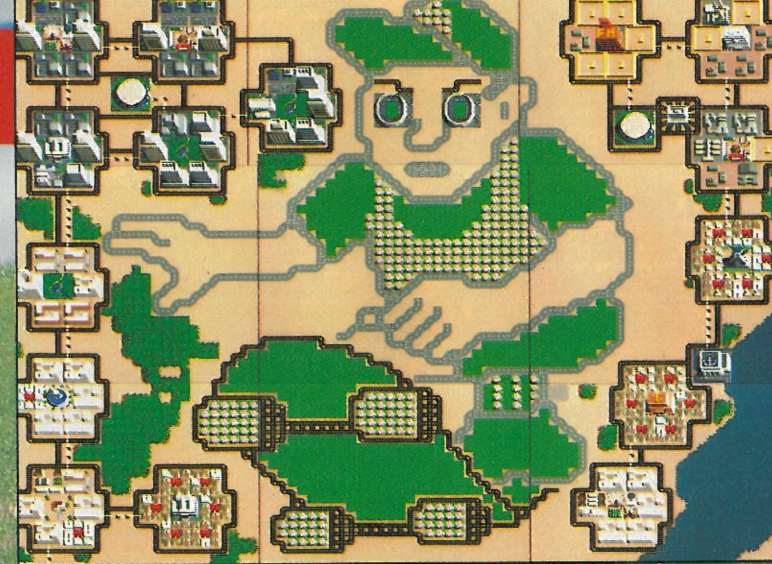
Für die Harmoniebedürftigen und Mathematiker unter Euch, ist Spiegelstadt natürlich eine gute Alternative zu den bisherigen Chaos-Städten, denn hier herrscht noch Anstand und Ordnung. Im Stadtzentrum befindet sich die U-Bahnlinie, die diesmal auch die Funktion einer Spiegelachse hat. Links und rechts von dieser Achse ist die Stadt identisch (nur die Gebäudearten, natürlich nicht das Wachstum!). Ansonsten gibt es über Spiegelstadt nicht viel zu schreiben. Wie die Architektur, so sind auch die Bewohner von Spiegelstadt sehr ausgeglichen. Die Kriminalität ist aus diesem Grund sehr gering. Damit es in Spiegelstadt keinen Streit gibt, haben beide Stadtteile einen Flughafen und zwei Atomkraftwerke. Das einzige was hier fehlt, sind Grünanlagen.

Ökopolis



Die ökologische Zukunft der Erde sieht düster aus, aber noch ist nicht alles verloren. Ökopolis ist das Modell für die Stadt der Zukunft. Natürlich ist unser Beispiel nicht ganz ernst zu nehmen, denn eines hat man hier anscheinend vergessen ... – die Menschen! Weder „Menschen ohne Natur", noch „Natur ohne Menschen" ist ein anstrebenswerter Zustand. Dennoch verzichtet der Bürgermeister dieser Modellstadt völlig auf die Bewohner und hat sich selbst einen riesigen Park errichtet. Ein Modell, das vielleicht gar nicht so realitätsfremd ist, aber in SimCity unmöglich. Achtet beim Bau der Bürgermeisterresidenz immer darauf, daß sie in der Innenstadt liegt!

Skating City



Was haben Bart Simpson (BART SIMPSON VS. THE WORLD), Master Higgins (SUPER ADVENTURE ISLAND), Donatello (T.M.H.T. IV – TURTLES IN TIME) und Mr. Wart Monger (SKATE OR DIE) gemeinsam? – Sie alle fahren für ihr Leben gerne Skate Board. Und wo? – Natürlich in Skating City! Ab und zu verlassen sie natürlich auch mal die Stadt für die Dreharbeiten zu einem neuen Nintendo-Spiel. Mr. Monger erlebt dann die aufregendsten Abenteuer, während Donatello in der New Yorker Kanalisation nach vergammelten Pizzas sucht. Master Higgins verlegt sein Skate Board an den unmöglichsten Stellen, und Bart Simpson skatet am liebsten auf der Chinesischen Mauer. Und was baut Ihr für eine Stadt?

Highway City

Das F-Zero-Fieber hat Highway City erreicht. Sofort wurde vom Verkehrsministerium ein Sonderkommitée gegründet, welches neue Straßenbaupläne für die Innenstadt erarbeiten sollte. Und nun haben wir den Salat! Die ganze Stadt gleicht einer einzigen Rennstrecke. High-Speed-Fans aus aller Welt kommen mit ihren Turbomaschinen nach Highway City und liefern sich die heißesten Rennen.



Super Nintendo Town

Das große Vorbild dieser Stadt ist natürlich New York. In der Stadtmitte befindet sich allerdings nicht der „Central Park", sondern der „Nintendo Park". Hunderte von blühenden Kirschbäumen bilden die farbenprächtige Kulisse dieser Millionenstadt. Vor langer Zeit soll hier einmal ein Dorf gestanden haben, dessen Einwohner Schildkröten waren. Das ist aber schon längst Vergangenheit.



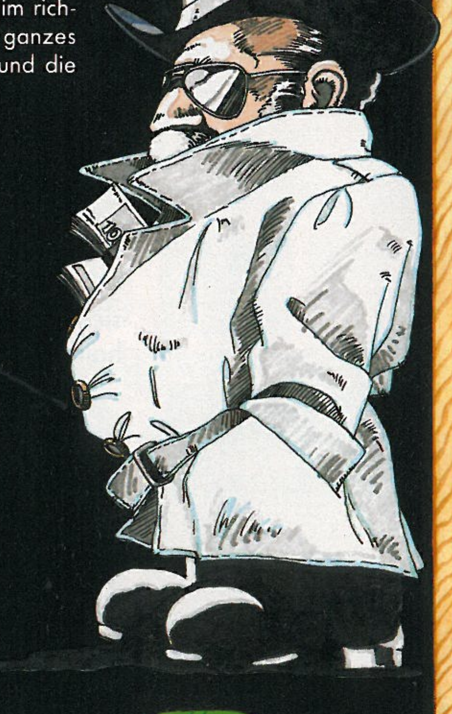
Die SimCity Geldfabrik

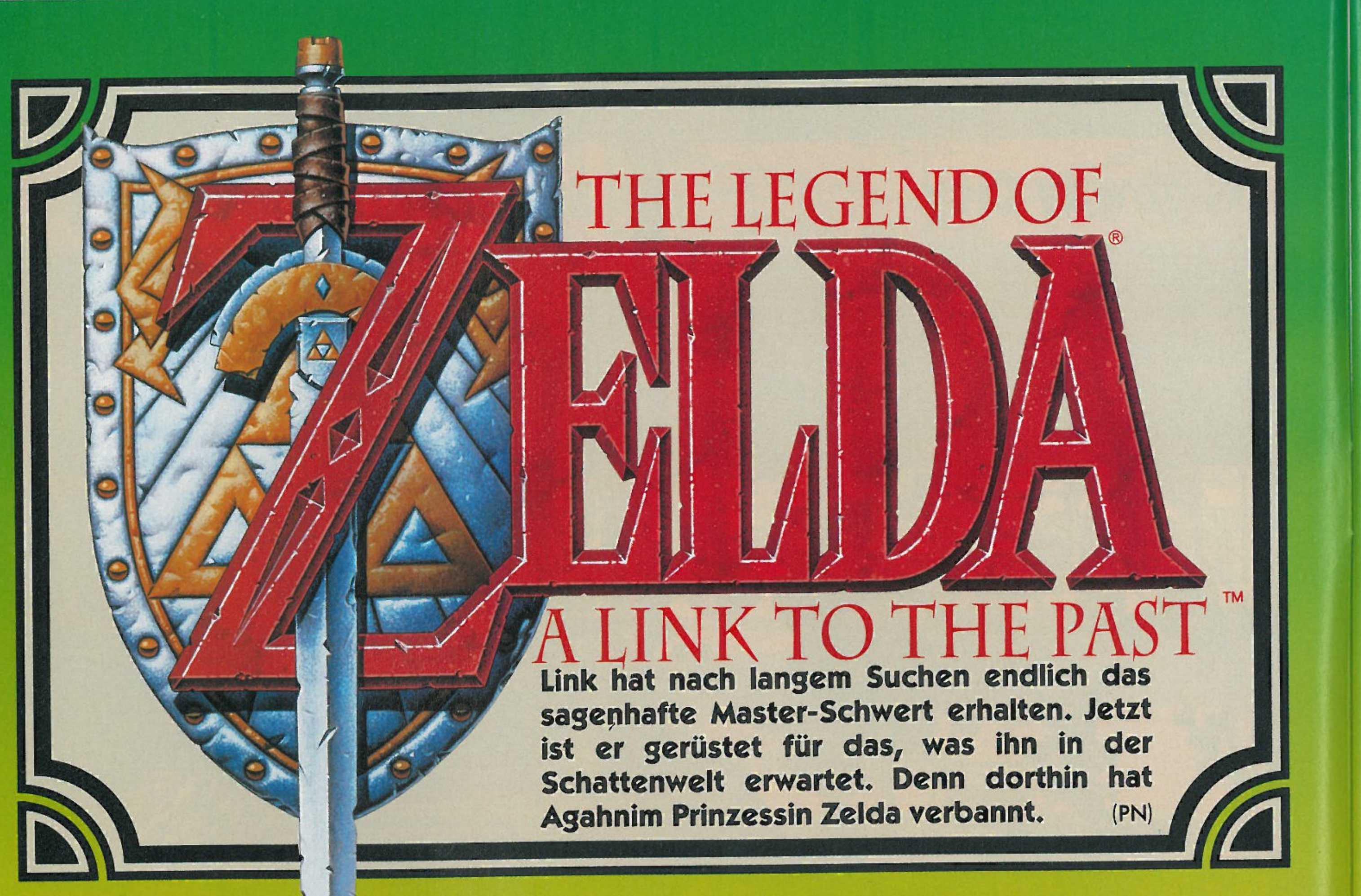
Es wird Zeit für den ultimativen Geldvermehrungstrick (im richtigen Leben leider nicht möglich!). Zunächst müßt Ihr Euer ganzes Geld ausgeben. Reduziert im Dezember alle Steuern und die Fonds auf 0%. Wartet auf den Steuerbildschirm, haltet dann die L-Taste und verlaßt den Bildschirm wieder. Noch immer L gedrückt, geht Ihr wieder auf den Steuerbildschirm und erhöht alle Fonds wieder auf 100%. Verlaßt nun erneut den Bildschirm und laßt die L-Taste los. Überraschung!!!











Link hat nach langem Suchen endlich das sagenhafte Master-Schwert erhalten. Jetzt ist er gerüstet für das, was ihn in der Schattenwelt erwartet. Denn dorthin hat Agahnim Prinzessin Zelda verbannt. (PN)

Die Macht des Master-Schwertes

Schon das Familienschwert, das Link von seinem Onkel bekam, verfügte über erstaunliche Kräfte. Aber das Master-Schwert eröffnet Link ganz neue Möglichkeiten. Solange Links Herzen prall gefüllt sind, kann er mit dem Master-Schwert Strahlen verschießen. Eine äußerst wirkungsvolle Angriffsvariante, mit der man sich die Gegner auf Distanz halten kann.



Unüberhörbarer Hilferuf!

Wenn Link glaubte mit dem Erlangen des Master-Schwertes sei der größte Teil seiner gefährlichen Mission überstanden, so hat er sich geirrt. Schon bald erreicht ihn ein Hilferuf von Prinzessin Zelda. Und welcher legendäre Held könnte davor die Ohren verschließen? Link auf jeden Fall nicht. Der zweite und noch gefährlichere Teil seines Abenteuers nimmt damit seinen eigentlichen Anfang. Link ist sich bewußt: Es muß ihm einfach gelingen, dem dunklen Herrscher über die Goldene Macht Einhalt zu gebieten, wenn Hyrule jemals den Frieden wiederfinden soll!



Prinzessin Zeldas Hilferuf stößt bei Link nicht auf taube Ohren. Gleich macht er sich auf den Weg!

Agahnims magischer Riegel

Schon bei seinem ersten Besuch in der Burg von Hyrule entdeckte Link den Eingang zum Burgturm. Hier hat sich der zwielichtige Zauberer Agahnim verschanzt – hinter einem magischen Riegel. Während Link beim ersten Mal dieses ganz besondere Türschloß nicht öffnen konnte, versucht er es ein zweites Mal: Mit dem Master Schwert!

Auf Distanz halten

Im gesamten Burgturm hat Agahnim seine Gefolgsleute postiert. Sie haben nur einen einzigen Auftrag: Nichts und niemand darf bis zu ihrem Meister vordringen. Auf Link machen diese Drohgebärden nur wenig Eindruck, denn er hält das Master-Schwert in seinen Händen. Er achtet darauf, daß seine Herzleiste immer gefüllt ist. So ist er in der Lage, seine Strahlenattacke einzusetzen und sich die Gegner vom Leibe zu halten. Auf diese Weise erobert Link Etage für Etage.



Vor allem diese Gesellen mit Morgensternen sollte man sich nicht zu nahe kommen lassen.



Solange Link seine Strahlenattacke einsetzen kann, sind diese Gegner kein Problem.

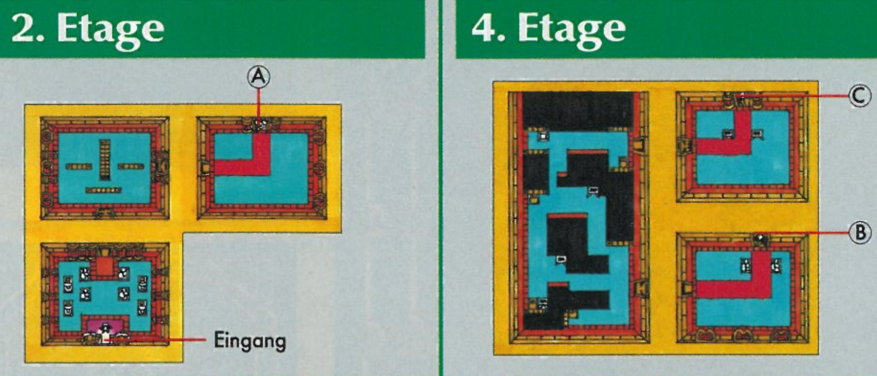


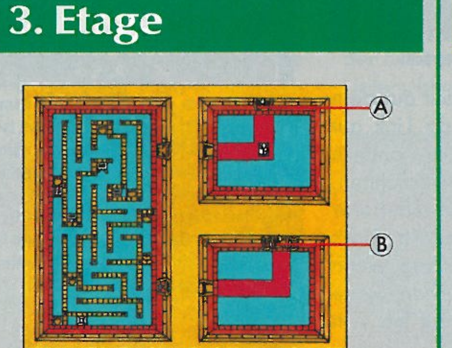
Link tappt im Dunkeln

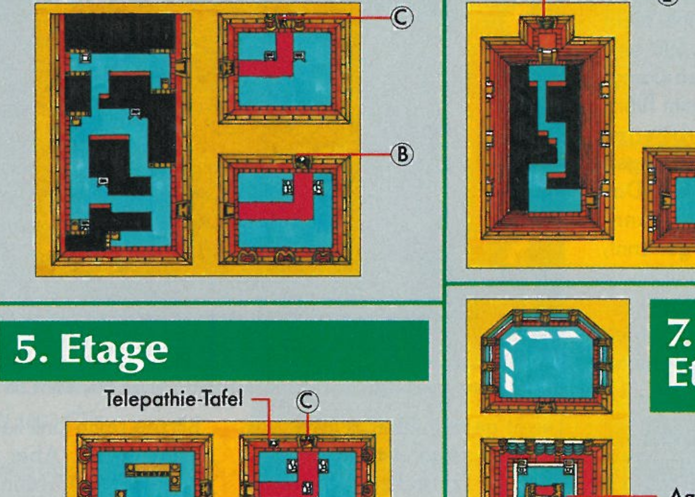
Dunkelheit macht Link schon von vornherein mißtrauisch. Bevor Link also losstürmt, um die nächste Steintrogfackel anzuzünden und somit etwas Licht ins Dunkel zu bringen, sollte er erst einmal seiner kleinen Lampe vertrauen und darauf gefaßt sein, daß es aus jeder dunklen Ecke heraus gefährlich werden könnte.

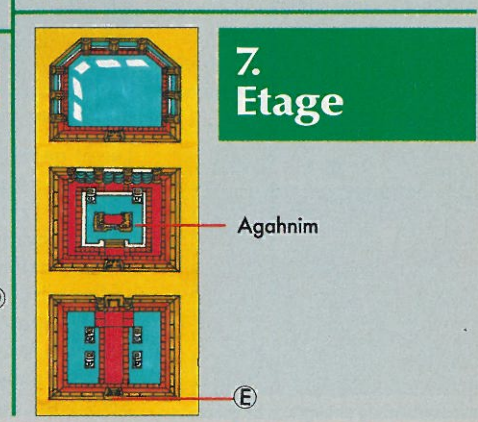
Selbst der schwache Schein von Links Lampe zeigt es deutlich: Überall lauert die Gefahr!

Der Turm der Burg von Hyrule









Die Verbannungszeremonie

Endlich! In der obersten Etage des Burgturms trifft Link auf den undurchsichtigen Zauberer Agahnim. Aber...was macht der da? Sollte Link schon zu spät gekommen sein? Oh, nein! Agahnim hat schon begonnen, seine geheimnisvollen Zauberformeln über Zelda auszusprechen!



Hilflos muß Link zusehen, wie Agahnim die Prinzessin mit einem unheimlichen Fluch belegt!



Zur Erinnerung: Agahnim muß die sieben Mädchen, die direkte Nachfahren der sieben Weisen sind, in seine Gewalt bringen, damit das Siegel am Tor zwischen Licht- und Schattenwelt gebrochen werden kann. Zelda ist das letzte dieser sieben Mädchen. Die anderen hat der grausame Magier bereits in Kristalle eingesperrt. Diese Kristalle muß Link nun in der Schattenwelt finden, die Mädchen befreien und so den Frieden nach Hyrule zurückbringen.

Schnell hinterher, Link!

Zelda und Agahnim sind verschwunden! Zunächst glaubt Link, er habe einen Alptraum gehabt. Schnell wird ihm aber bewußt, daß er nicht geträumt hat. Wohin mag der Zauberer verschwunden sein? Link zieht die Vorhänge zur Seite und entdeckt einen verborgenen Gang, der ihn direkt zu Agahnim führt. Es kommt zu einem erbitterten Kampf: Böse Magie gegen Wagemut und Tapferkeit! Das Master-Schwert, auch „Bannschwert des Bösen" genannt, ermöglicht Link, dem Zauberer die eigene Magie zurückzuschleudern. Aber auch noch andere Gegenstände, können ihm gegen Agahnim helfen...!

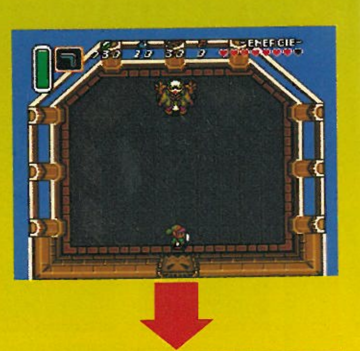


Hinter dem Vorhang verbirgt sich ein geheimer Gang, durch den Agahnim entschwunden ist.



Nur die eigene böse Magie kann Agahnim gefährlich werden. Schleudere sie zurück!

Leicht gesagt, aber schwer auszuführen: Agahnim den eigenen Zauber zurückzuschleudern! Der Zauberer verfügt über zwei äußerst gefährliche Angriffsarten – Feuerbälle und Blitze. Link sollte genau beobachten, nach welchem Muster Agahnim attackiert. Mit einem Hieb des Master-Schwertes kann Link die Feuerbälle zurückschleudern. Den Blitzen sollte Link lieber aus dem Weg gehen. Aber da Link gut zugehört hat, wenn ihm andere Leute in Hyrule etwas erzählten, weiß er, wie er den Zauberer besiegen kann. Das ist Links schwerster Kampf bislang. Wenn er ihn besteht, warten neue Herausforderungen auf ihn...in der Schattenwelt.





Wenn Agahnim sich während des Kampfes oben an der Wand in der Mitte postiert, ist das ein Warnsignal für Link. Das bedeutet nämlich, daß der Zauberer seine nächste Attacke mit Blitzen ausführen wird. Link hat dieses Angriffsmuster längst erkannt und begibt sich so schnell er kann nach rechts oder nach links. Dort können ihn die Blitze nicht treffen. So schlau wie Agahnim ist Link allemal!

Die Erforschung der Schattenwelt

Nach dem erfolgreichen Kampf gegen Agahnim findet sich Link in der Schattenwelt wieder. Schon einmal hat er Bekanntschaft mit dieser seltsamen Welt gemacht. Wird Link die sieben Mädchen befreien können?

Die dunkle Seite Hyrules

Hyrules Nachbarreich war schon zur Zeit der Hylia das Goldene Land. Hier hatten die Götter, wie die Legende erzählt, die Goldene Macht „Triforce" versteckt. Doch seit eben diese in die falschen Hände geriet, war es vorbei mit dem Frieden im Goldenen Land und fortan wurde es nur noch Schattenwelt geheißen. Um sich vor dem Bösen aus dieser Welt zu schützen, versiegelten die Hyruler mit Hilfe der sieben Weisen das Tor zwischen der Lichtwelt Hyrule und der unheimlichen Schattenwelt. Jahrhunderte vergingen bis die Prophezeiungen der Legenden wieder in das Bewußtsein der Bewohner Hyrules drangen: Das Böse hatte sich mit Hilfe des heimtückischen Agahnim einen Weg hinaus aus der Schattenwelt gebahnt.



Nach dem siegreichen Duell mit Agahnim findet sich Link in der Schattenwelt wieder.

Die Lichtwelt



Wie lange wird der trügerische Frieden in der Lichtwelt Hyrules noch halten?

Die Schattenwelt



Manche Orte in der Schattenwelt kann man nur mit einem Umweg durch die Lichtwelt erreichen.

So ähnlich und doch so verschieden!

Als Ganon die Goldene Macht in seine Gewalt gebracht hatte, wünschte er sich ein Reich, das dem Lande Hyrule gleiche. Gesagt, getan! Heraus kam eine Welt, die zwar viele Ähnlichkeiten mit Hyrule aufweist, aber doch den bösen Charakter Ganons widerspiegelt. Beispiel: Dort wo in Hyrule das Dorf Kakariko liegt, haben im Reich der Schatten Gauner und Diebe Unterschlupf gesucht.



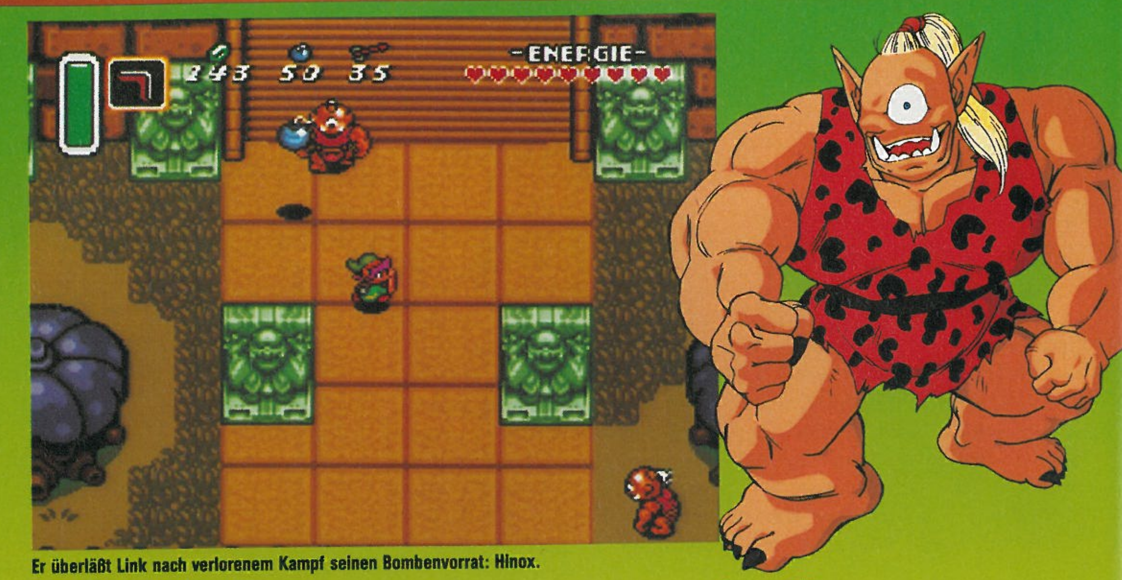




Alles ist so unheimlich im Skelettwald. Kein Vergleich zu den Verlorenen Wäldern Hyrules.

Unheimliches und Merkwürdiges

Da steht Link nun auf dem Dach eines pyramidenähnlichen Gebäudes mitten in der Schattenwelt! Obwohl ihm schon etwas mulmig zumute ist, siegen Neugier, Pflichtbewußtsein und Mut über die Angst. Diese eigenartige Welt muß er sich erst einmal genau anschauen, damit er weiß, was auf ihn alles zukommen kann, wenn er sich auf die Suche nach den verschwundenen Mädchen macht.



Er überläßt Link nach verlorenem Kampf seinen Bombenvorrat: Hinox.




Link sollte sich vor Schnapps messerscharfen Zähnen in Sicherheit bringen.

Neue Herausforderungen

In diesem Stadium des Abenteuers hat Link bereits das Master-Schwert und ist dadurch natürlich um einiges stärker geworden. Allerdings sind auch die Gegner, auf die er in der Schattenwelt trifft, raffinierter und stärker als in Hyrule. Dort waren es ja eigentlich friedliebende Bewohner, die aufgrund des magischen Treibens Aghanims gegen Link kämpften. In der Schattenwelt aber hat Ganon alles um sich herum versammelt, was bösartig, aggressiv und hinterhältig ist. Link sollte seine Zeit nicht damit verschwenden, mit allem und jedem kämpfen zu müssen, sondern sich lieber darauf konzentrieren, den bedauernswerten sieben Mädchen zur Hilfe zu eilen. Außerdem kann er noch so manch anderes Geheimnis lösen, wenn er die Ohren und Augen offen hält.

Die Magie des Spiegels

Der alte, etwas geschwätzige Mann, den Link beim Todesberg getroffen hat, schenkte ihm einen Spiegel mit magischen Kräften. Mit Hilfe dieses wunderlichen Teils wird Link ein Wanderer zwischen den Welten. Schaut er in der Schattenwelt in den Spiegel, wird Link in die Lichtwelt transportiert. Dort wo er auftaucht, bleibt ein schimmernder Fleck zurück. Betritt Link diesen, so landet er wieder in der Schattenwelt.


Der magische Spiegel macht es möglich: Link wandert zwischen Schatten- und Lichtwelt hin und her.

Das Märchen von den Holzfällern

Bekanntlich können Märchen ja wahr werden und hier scheint es sich um solch ein wahrgewordenes Märchen zu handeln. Schon früher traf Link die Holzfäller und sie klagten nicht nur über den Nebel im Wald, sondern bemerkten auch, daß der Baum sich beim Sägen ganz eigenartig anhören würde. Nun kombiniert Link: „Der Mann im Dorf erzählte mir von Bäumen, die so manches Geheimnis bergen. Mmmmh?!" Nachdem die Holzfäller mittlerweile nach Hause gegangen sind, schadet es ja nichts, denkt der junge Held, wenn ich den Baum mal anremple. Gesagt, getan… und ein Laubregen ergießt sich über Link. Doch es tut sich auch ein Geheimgang auf. In der Höhle verbirgt sich eine Fee und noch manch weitere Überraschung! Es lohnt sich eben, Bäume generell mal anzurempeln.



Die Holzfäller-Brüder merken beim Sägen, daß mit diesem Baum etwas nicht stimmt.


Nachdem die Brüder fort sind, versucht Link es einmal mit der Rempelattacke!

Unter den Brücken von Hyrule…

Seit Link Zoras Flossen besitzt, liebt er ja das Schwimmen über alles. Ganz übermütig stürzt er sich auch in den Burggraben. Vor den Augen der Burgwachen schwimmt Link unter die Brücke, die zum Burgeingang führt. Dieser Wagemut wird belohnt, denn der schlafende Vagabund hält eine magische Flasche für Link bereit. Angesichts dessen, was Link noch alles bevorsteht, kann er jede dieser Vorratsflaschen gebrauchen. Darin lassen sich zum Beispiel Feen unterbringen, die in höchster Not eine große Hilfe sind. Davon kann man nie genug haben!

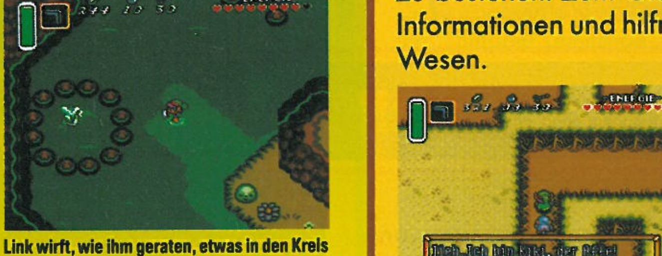

Unter der Burggrabenbrücke hat sich ein Vagabund mit der magischen Flasche niedergelassen.

Eine magische Flasche!
Darin kannst Du Verschiedenes
aufbewahren für später.

Link liebt die magischen Flaschen, da sich darin manch Hilfreiches verstauen läßt.

Das Geheimnis des Steinkreises

Wie Link so an den Ufern der Schattenwelt-Gewässer entlang spaziert, entdeckt er ein Schild. Darauf steht, man solle nichts in den Kreis aus Steinen hineinwerfen. Link, nicht dumm, schnappt sich das Schild und wirft es hinein. Plötzlich erbebt alles rund um diesen seltsamen Kreis herum und ein ausgesprochen unappetitlicher Fisch taucht auf. Er ist ziemlich schlechter Laune, denn Links Wurfgeschoß hat ihn aus den süßesten Träumen gerissen. Damit der dreiste Besucher endlich wieder verschwindet, wirft der mürrische Fisch dem jungen Link das magische Erde-Medaillon zu. Rauhe Schale, guter Kern! Worte, die das Leben schrieb. Dieses wundersame Medaillon erlaubt es Link, die Erde beben zu lassen, wenn er sein Schwert in den Boden rammt, um so die Gegner in die Flucht zu schlagen. Wiedereinmal mußte Link feststellen: Es lohnt sich, sich auf Schilder und Erzählungen zu verlassen!


Link wirft, wie ihm geraten, etwas in den Kreis aus Steinen, wenn er auch nicht weiß, warum!?



Der häßliche Fisch hat nur einen Wunsch: Der Störenfried soll wieder gehen. Das ist ihm ein Medaillon wert.

Sieben Mädchen in sieben dunklen Verliesen!

Agahnim hat die sieben Mädchen, mit deren Hilfe er im Auftrag Ganons das Siegel am Tor nach Hyrule brechen will, in Kristalle eingesperrt und sie unter strenge Bewachung in sieben verschiedene Verliese in der Schattenwelt gesteckt. Allein der Zugang zu diesen Verliesen ist schon so verzwickt, daß Link all seine fünf Sinne beisammen haben muß, um hier zu bestehen. Zum Glück gibt es auch telepathische Informationen und hilfreiche, wenn auch eigenwillige Wesen.

Kiki, der kleine Affe, ist bereit zu helfen… vorausgesetzt Link ist nicht knauserig.



Link sollte jede Information, die er bekommt, genau beachten, will er den Mädchen helfen.





Was ist zum Fressen süß und zum Haareraufen knuddelig? Was hat grüne Haare und ist zum Herzerweichen tollpatschig? Was tippelt und tappelt in Reih und Glied, was ist seines Unglückes eigner Schmied? Ganz klar: Die Lemminge sind los! Diese kleinen, putzmunteren Kerlchen wuseln ab sofort auf dem Super Nintendo Entertainment System und erobern des Spielers Herz im Sauseschritt. Lemminge haben von Natur aus ein kleines Problem: sie sind hoffnungslos naiv, albern und wissen nicht, wo es langgeht. Hat ein Lemming erst einmal eine Richtung eingeschlagen, folgen alle anderen Lemminge unerbittlich hinterher. Eine Riesenfamilie auf Wanderschaft, wenn es sein muß, bis ins gemeinsame Verderben. Zum Glück gibt es da noch die Spieler, deren Aufgabe es ist, das schlimmste Unglück von diesen liebenswerten Gesellen abzuwenden, indem sie verschiedene Lemminge zu Fachleuten umschulen. (ak)

Los geht's! Abmarschiert!!

Lemminge ohne Ziel sind eine bedauernswerte Karavane ohne Sinn und Verstand. Dem geneigten Spieler obliegt es nun, jeweils bestimmte Lemminge zu Facharbeitern auszubilden, die nun selbst wiederum die restliche Lemming-Rasselbande anführen und zum Ausgang jedes Levels steuern.

Spaßig

Die ersten Levels sind gut zum warmspielen. Hier kann man sich mit den verschiedenen Lemming-Facharbeitern bekannt machen. Lemminge brauchen jede verfügbare Hilfe, damit sie in ihrem verspielten Übereifer den Ausgang finden.

Hier ist der Diggerlemming gefragt: er gräbt und gräbt und gräbt ...

Trickreich

Manche Levels sind so verlemmingst, also vertrackt, daß man viele Spezial-Lemminge braucht, um die restliche Horde in Sicherheit zu bringen. Zum Glück können zur gleichen Zeit verschiedene Lemminge umgeschult werden.



Im Trick-Level 30 sind drei Spezialisten am Werk.

Beeilung!

Einige Levels sind nichts für ungeübte Lemminge; besonders dann nicht, wenn die springlebendigen Lemminge wie ein kunterbunter Wasserfall zu Boden purzeln und sich verdutzt die Augen reiben: „Hey Leute, wo geht's jetzt lang?"



Level 5: Hier sind Builder, Basher und Stopper gefragt. Nur für geübte Lemming-Führer.

Lemminge und ihre Welt!

Obwohl Lemminge auf den ersten einen unbelehrbaren Eindruck machen, lassen sie sich doch mit viel Einfühlungsvermögen dazu überreden, spezielle Aufgaben zu übernehmen. Jeder Lemming kann 8 Berufe erlernen.

Die Climber

Climber-Lemminge sind wagemutige Kerlchen. Kein Hindernis ist ihnen zu steil und sie schnüren ihre kleinen, blitzblanken Bergsteigerschuhe und legen los. Sie sind absolut schwindelfrei.





Die Floater

Floater-Lemminge stammen von ihren Urahnen aus Schottland ab. Sie haben immer ihren Regenschirm dabei, den sie bei jeder Gelegenheit als Fallschirm mißbrauchen.



Die Builder

„Treppen sind unser Leben!" ist der Wahlspruch der Builder-Lemminge. Sie haben immer ihre Maurerkelle dabei und bauen für Lemminge Treppen, wann immer sie auf ein Hindernis stoßen.



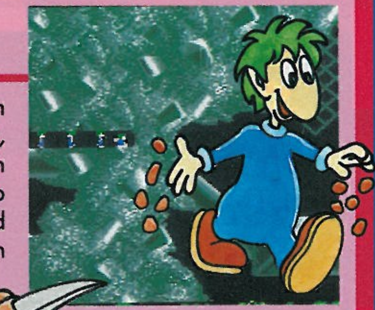
Die Bomber

Bitte nicht nießen, ist ein guter Ratschlag für die Bomber-Lemminge, denn sie können leicht aus der Fassung geraten. Diese Knallköpfe sind wichtig, um Stopper-Lemminge zu beseitigen.



Die Basher

Wird ein Lemming zu einem Basher-Lemming umgeschult, entwickelt der Basher ein eigenartiges Verhalten: ab sofort wird er lichtscheu und gräbt sich waagerecht in den Fels.



Die Stopper

Immer wenn es für die anderen Lemminge zu gefährlich wird, kommen die Stopper-Lemminge in Aktion. Sie versperren kurzerhand den anderen Lemmingen den Weg.

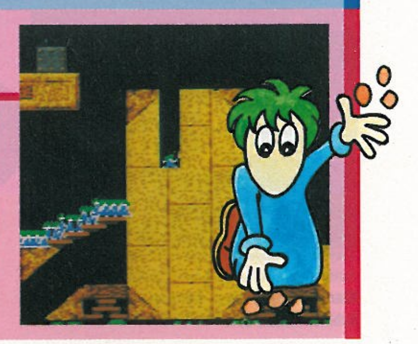


Die Miner

Als direkte Verwandte zu den Builder-Lemmingen, sind die Miner-Lemminge ganz wild darauf, mit ihrer kleinen, nadelspitzen Spitzhacke schräge Schächte nach unten zu buddeln.

Die Digger

Auch der Digger-Lemming ist ein begeisterter Gräber. Zudem ist der Digger ausgesprochen neugierig und hofft, überall Schätze zu finden. Und so gräbt der Digger unermüdlich senkrechte Schächte.





Lemminge brauchen Hilfe!

Lemminge können wahre Wunderdinge vollbringen, wenn sie vom Spieler die richtigen Anweisungen erhalten. Also, Lemminge aussuchen und ihnen wichtige Funktionen zuweisen!

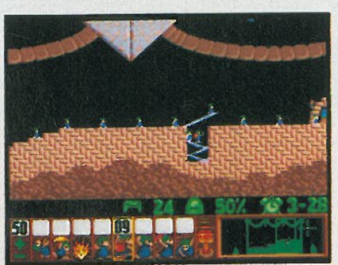
Baut eine Brücke!

In manchen ausweglosen Situationen sind die Builder-Lemminge die letzte Rettung. Wie man auf den drei Photos erkennen kann, wird über das Loch eine Treppe gebaut, obwohl zwei Lemminge scheinbar gefangen sind. In dieser Situation einfach einen Lemming im Loch öfters zum Builder befördern.



Builder: baut Brücken, Brücken, Brücken!

Zwei Lemminge unter einer Brücke gefangen?



Nein – wir bauen selber Brücken um die Wette.

Sprengt den Stopper!

Wenn es der Levelaufbau will, müssen manche Lemminge eine Arbeitsgemeinschaft bilden. Die nebenstehenden Photos zeigen, wie zuerst ein Stopper-Lemming voreilige Lemminge stoppt. Danach wird der Stopper-Lemming zum Bomber umgeschult, um den Weg (und sich selbst) zu sprengen.



Alle voreiligen Lemminge: „Stop, Halt!"



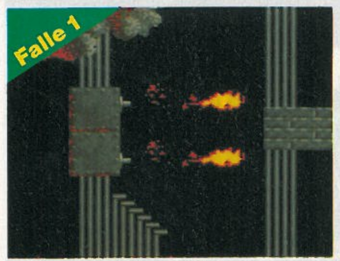
Und „Splash!" Wieder ein bunter Lemming weniger.



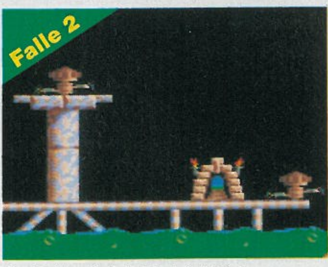
Endlich frei! Auf geht's zum Ausgang.

Lemminge in der Falle!

Über 120 Levels in Lemmings bieten von Mal zu Mal anspruchsvollere Aufgaben und Fallen für den Spieler. Kopfzerbrechen ist an der Tagesordnung.



Der Flammenturm brutzelt Lemminge gerne.



Der Drehkreisel dreht sich fetzig!



Manche Maschinen hängen Lemminge am Schlawittchen auf.



Lemminge, die unter Druck geraten, werden zerquetscht.



Der Weg der Lemminge muß sehr genau geplant werden, wenn man verhindern will, daß sie wie auf dem oberen Bild gegrillt werden.

Die hohe Lemmings-Schule

Manche Levels in Lemmings scheinen auf den ersten Blick unüberwindlich. Aber es macht Spaß, den richtigen Weg zu finden.

Spaß-Level 10

Lemminge sterben, wenn sie aus großer Höhe abstürzen. Andererseits geht es nicht, alle Lemminge zu Floatern zu machen. Aber auch in dieser Situation gibt es für kühle Köpfe eine Rettung.



Zuerst rechts und links Stopper postieren, damit kein Freundchen abstürzt.



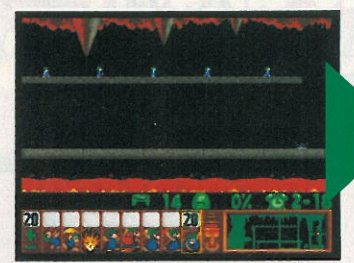
Nun die Digger einsetzen und einen Schacht graben lassen.



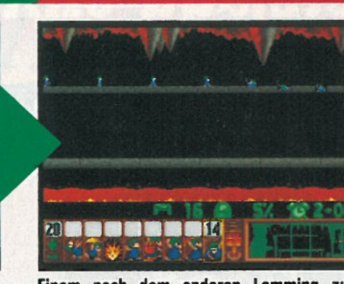
Zum Schluß kommen die Miner's zum Einsatz: Sie graben schräg einen Weg frei.

Spaß-Level 13

In jedem Level ist auf der unteren Bildschirmleiste angegeben, wieviele Lemminge jeweils einen bestimmten Beruf übernehmen dürfen. Wenn man auf einen Lemming deutet, erscheint unten links seine momentane Aufgabe. Rechts ist zu sehen, wieviel Prozent bereits gerettet sind.



Von der Kante runterzuspringen, ist ein kleinwenig zu hoch: SPLASH!



Einem nach dem anderen Lemming zum Digger machen.



Diese Höhe können die Lemminge gerade noch überstehen – gerettet!

Spaß-Level 24

Auch wenn Lemminge giftgrüne Haare haben, können sie dennoch nicht in giftgrünem Wasser schwimmen – sie ertrinken kläglich, ohweh! Mit List und Tücke läßt sich jede Lage entschärfen.



Rechts stoppen und nach links oben bauen.



Runterspringen ohne Gefahr.



Der Digger schaffts: Jetzt geht es zum Ausgang!



LOONEY TUNES™ ROAD RUNNER™

Bahn frei! Beep! Beep! Der schnellste Vogel der Welt hat voll aufgedreht: Wieder einmal hat sich der gemeine Kojote Willy an Road Runners Fersen geheftet. Die wilde Verfolgungsjagd führt über Stock und Stein oder besser über Sand und Kakteen. Beep! Beep! Macht Platz für den einmaligen Roady! (PN)

Eine Hetzjagd ohne Ende!?

Beep! Beep!

Road Runner

Will E. Coyote

Ein Vogel der Sonderklasse: Road Runner (lat.: Speedomitrus Maximus)! Seine Flügel haben sich im Laufe der Evolution zurückentwickelt, aber seine Beine ...! Die perfekten Laufwerkzeuge! Der Road Runner gehört zu den schnellsten Tieren der Welt, lebt in heißen Gegenden und liebt Körnerfutter aller Art.

Mit seiner Schnelligkeit hebt der Roadrunner sogar die Gesetze der Natur auf!

Ein Meister der Verwandlung! Der Einfallsreichtum des Kojoten (lat.: Hungarius Uncontrolibus) kennt keine Grenzen, wenn es darum geht, dem Road Runner den Garaus zu machen. Doch Ideen allein nützen nicht viel, wenn man langsamer ist als der Verfolgte. Willy hat schon Alpträume!

Das Ende einer erbitterten Verfolgungsjagd! Willy kann und will es einfach nicht glauben.



Erstaunliche Eigenschaften

Zum Rennen geboren! Aber Road Runner kann nicht nur wie ein Blitz so schnell laufen, sondern auch sehr elegante und weite Sprünge machen, wenn es sein muß voll auf die Bremse treten und mit seinem harten Schnabel picken wie ein Weltmeister.

Stop!!

Vorsicht! Nicht ins Unglück hineinlaufen! Hier heißt es: Bremsen, was die Füße halten!

Springen!

Die langen, kräftigen Beine machen es möglich: Selbst gewagte Sprünge sind kein Problem!

Beep! Beep!

Ein „Beep! Beep!" zur rechten Zeit ärgert Kojoten und bringt Heiterkeit!

An keinem Häufchen Körnerfutter kann Roady vorbeigehen. Da muß er einfach picken, denn das gibt frische Energie!

Macht der Vogel sich über mich lustig?

Wie weist man einen Kojoten wie Willy in seine Schranken? Da gibt es zwei Methoden, die sich Road Runner zufolge bestens bewährt haben: Entweder man ignoriert ihn einfach, denn der etwas einfältige Verfolger verläßt seine ausgetretenen Pfade nur selten, oder man zeigt ihm, was echtes Tempo ist. Immer der Situation angepaßt!



Manchmal ist Mißachtung die beste Verteidigung. Man kann die Pause ja für einen kleinen Snack nutzen.

Super schnell !!

Wenn Road Runner ordentlich gefrühstückt hat, dann holt der Kojote ihn nicht einmal mit Raketenantrieb ausgerüstet ein.











ROAD RUNNER (SPEEDOMITRUS MAXIMUS) COYOTE (HUNGARIUS UNCONTROLIBUS)

„Zippity Splat"

Abschnitt A

Die erste Verfolgungsjagd findet mitten in der Wüste statt. Im Prinzip ist hier alles schön flach, nur ein paar bizarre Felsbrocken stören den platten Eindruck. Gerade überlebenswichtig ist es da für Roady, daß er genügend Körnerfutter findet, damit er auch die Power hat, die Felswände heraufzukommen. Da der Kojote noch nicht zu Höchstform aufläuft, kann sich der flinke Vogel ganz in Ruhe nach versteckten Bonushöhlen umsehen und sich auf das Fahnen hissen konzentrieren. Jede hochgezogene Fahne bedeutet einen ordentlichen Schwung Bonuspunkte.

Der Kojote hat viele Verbündete wie hier zum Beispiel die Skorpione. Also immer schön auf der Hut bleiben.



Einen süßen kleinen Vogel mit der Dampfwalze jagen!? Das zeugt von einem schlechten Charakter.

Schauplatz 1 – A

Geheime Höhle

Auch wenn eine Wand „felsenfest" aussieht, kann sie ein Geheimnis verbergen. Gleich im ersten Kapitel dieser Hetzjagd kann Roady von dem Steinlift aus in eine Mauer hineinspringen und landet so in einer Höhle. Dort wartet ein angenehmer Bonus!

Abschnitt B

„Zippity Splat" besteht aus drei wüsten Abschnitten. Den ersten hat Road Runner bravourös hinter sich gebracht. Willy ärgert das mächtig. Für den zweiten Abschnitt hat er sich deshalb in einen Heißluftballon geschwungen und schmeißt mit kleinen Flugzeugen. Kopf einziehen, Roady, und nicht die Flaggen vergessen!



Wenn der Kojote mit bunten Flugzeugen wirft, heißt es Kopf einziehen für Road Runner.

Abschnitt C

Vielleicht hätte der Kojote doch lieber Dressman werden sollen, denn das Vogelkostüm, in das er sich für den dritten Teil der ersten Verfolgungsjagd geschmissen hat, ist wirklich gewagt. Mit Luftangriffen versucht er dieses Mal den Road Runner aus der Bahn zu werfen. Übrigens hier sind gleich zwei pink Flaggen versteckt.

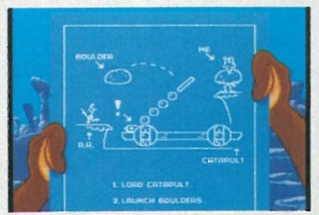


So lächerlich wie sein Kostüm sind die Angriffe des Kojoten ganz und gar nicht.

Hähähä
Leichte Beute!
Hähä

Kojoten-Katapult

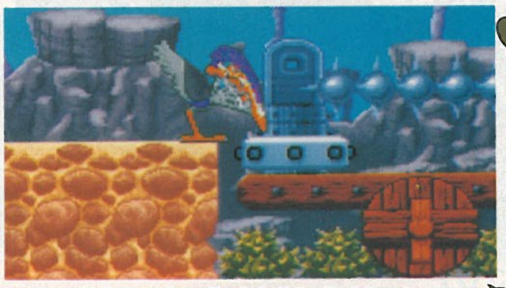
Ein Kojote mit Erfindergeist! Willy hat sich etwas besonderes ausgedacht: Ein Katapult! Er erklärt anhand von Blaupausen, wie er sich das Ganze vorstellt. Ihr solltet diese Entwürfe gut studieren, damit Ihr wißt, wo die Schwachpunkte stecken, die Ihr anpicken sollt. Achtet auf das Ausrufezeichen. Noch ein Tip: Der Kojote katapultiert immer drei Felsbrocken hintereinander und macht dann eine Ladepause.



Studiert den Katapult-Bauplan genau und achtet auf das Ausrufezeichen.



Road Runner sollte einen sicheren Standort finden.



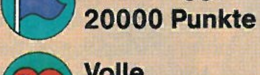
In der Nachladepause kann Roady in Ruhe die Schwachstelle des Katapults mit seinem Schnabel bearbeiten.

Flaggen und mehr


Gelbe Flagge: 500 Punkte


Grüne Flagge: 1000 Punkte


Rote Flagge: 5000 Punkte


Pink Flagge: 20000 Punkte

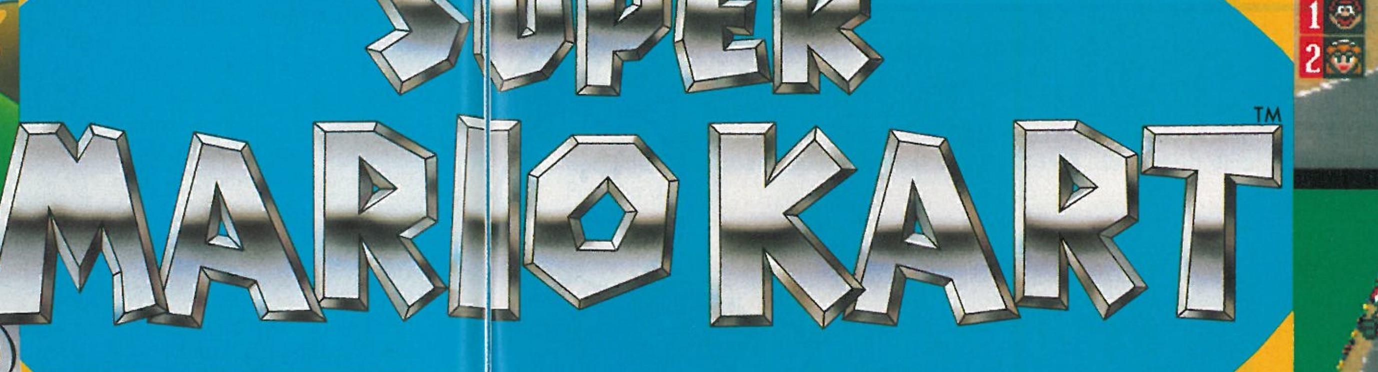
Körnerfutter für Power-Lauf

Volle Power-Herz


Unverwundbarkeitsschild


Road Runner Extraleben





SUPER MARIO KART™

Die Lachmuskeln angeschnallt und los geht's! Das geniale Rennspiel Mario Kart auf dem 16 Bit Nintendo Entertainment System zeigt der Langeweile die blitzenden Rücklichter und überholt jede andere High Tech Rennsimulation locker im 1. Gang. (AK)

In Mario Kart fliegen die Fetzen und...

... es darf gelacht werden: 7 bekannte Figuren aus der Super Mario Historie sowie der alte Automaten-Zocker Donkey Kong Junior geben sich die Ehre, in einem Rennspiel der Extraklasse um die Gunst der Spieler über die Piste zu rasen. Mit vielen, verrückten Extras wird aus diesem Kart-Rennen ein Zwerchfell erschütternder Marathon.

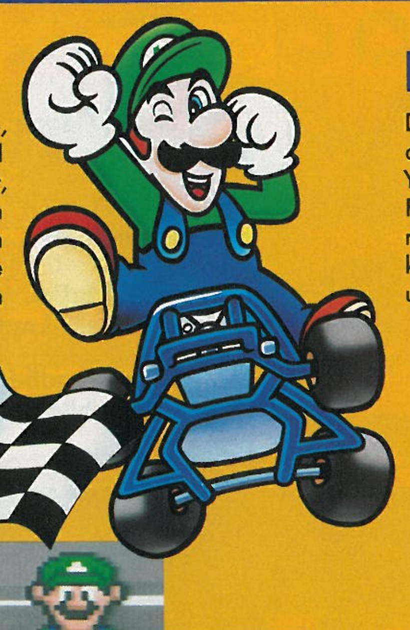




8 total vernarrte Pistenheizer

MARIO & LUIGI

Mario & Luigi, das unvergeßliche, unsterbliche Brüderpaar, Vorbild aller Klempner dieser Welt, schenken sich im Kart-Rennen nichts. Beide sind jedoch gleich gute Fahrer und blockieren gerne andere Mitspieler, wenn sie vom Computer gesteuert werden.



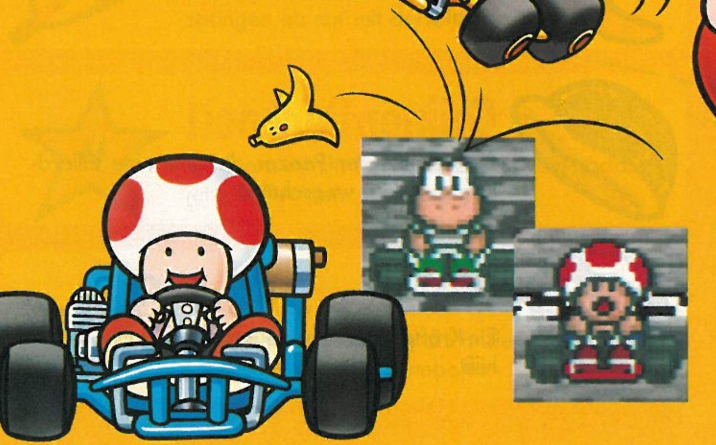
PRINZESSIN & YOSHI

Die unschuldige Prinzessin und der kleine, knuddelige Dino Yoshi sind beide besondere Früchtchen und bewerfen während des Rennens die Mitkonkurrenten mit giftigen Pilzen und Eiern.



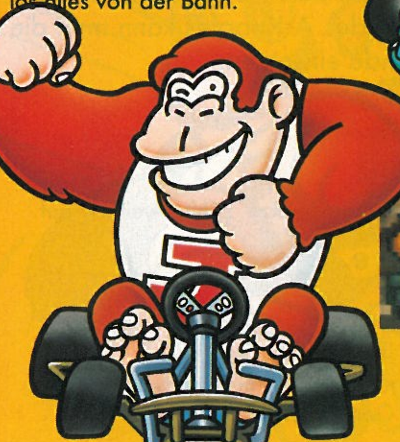
KOOPA TROOPA & TOAD

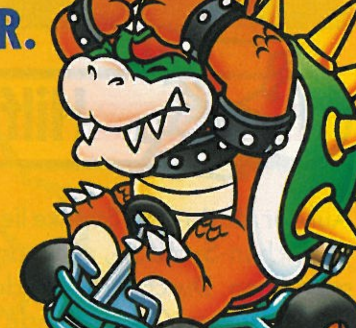
Die niedliche Schildkröte Koopa Troopa und Toad, der entwurzelte, kleine Pilz, sind ein tolles Gespann. Beide verfügen über ausgewogene Eigenschaften und werfen ab und zu mit Schildkröten-Panzern und Giftpilzen.



BOWSER & DONKEY KONG JR.

Beide dicken Brocken sind sehr schwerfällig und beschleunigen recht langsam. Einmal in Fahrt gekommen, fetzen sie mit affenartiger Geschwindigkeit über den Kurs und rempeln rücksichtslos alles von der Bahn.







Mario Kart Grand Prix

1 Spiel-Arten:

Der Mario Kart Grand Prix Modus ist eine von verschiedenen Spiel-Arten in Mario Kart. Man startet an 8. Position in einem 5 Runden Rennen und Ziel ist es, in jedem Rennnen mindestens den 4. Platz zu belegen.

Spieglein, Spieglein Mario Kart

Wenn man während des Rennens auf den X oder Select-Knopf drückt, wechselt die untere Bildschirmhälfte von Gesamtübersicht auf den Rückspiegel-Modus. So kann man seine Verfolger im Auge behalten.







2 Spiel-Arten

Im Mario Kart Grand Prix wird der Bildschirm in zwei Teile gesplittet. Der obere Spieler startet von Position 8, der untere eine Position davor.

2-Spieler

Ein Renner unter Freunden: Jeder Spieler kann sich vor Beginn der Verfolgungsjagd seine Lieblingsfigur aussuchen, die jede für sich eigene Stärken und Schwächen besitzt.



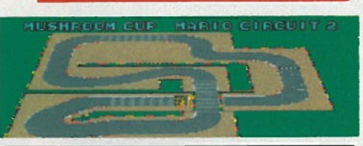


Die Rennen

Jedes Rennen bietet für sich eine besondere Mischung von Schwierigkeiten, Spaß und einer Menge Spannung im Wettkampf Kart gegen Kart.

MUSHROOM CUP

- Mario Circuit 1
- Donut Plains 1
- Ghost Valley 1
- Bowser Castle 1
- Mario Circuit 2



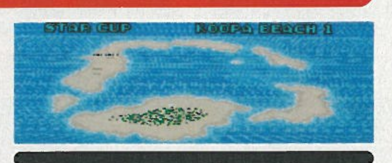
FLOWER CUP

- Choco Island 1
- Ghost Valley 2
- Donut Plains 2
- Bowser Castle 2
- Mario Circuit 3



STAR CUP

- Koopa Beach 1
- Choco Island 2
- Vanilla Lake 1
- Bowser Castle 3
- Mario Circuit 4



SPECIAL CUP

- Donut Plains 3
- Koopa Beach 2
- Ghost Valley 3
- Vanilla Lake 2
- Rainbow Road



Hilfreiche Dinge

Auf der Mario-Kart Strecke liegen ab und zu hilfreiche Fragezeichen-Symbole, die man durch Überfahren einsammeln kann. Durch Drücken des A-Knopfes kann man die symbolisierten Gegenstände einsetzen.



Münzen

Eine überfahrene Münze zählt zweifach auf dem Konto.



Roter Panzer

Ein Schildkröten-Panzer mit Ziel-Lenkfunktion. Findet den Gegner immer.



Bananenschalen

Fährt man drüber ist man hinüber. Schleudergefahr!



Grüner Panzer

Ein Schildkröten-Panzer, der wie eine Billard-Kugel andere wegschubst.



Pilz

Ein Kraftpilz, der bei der Beschleunigung weiterhilft.



Die Feder

Im Besitz der Feder kann der Kart-Fahrer höher springen als nur mit der L- oder R-Taste.



Der Stern

Ein Stern macht für kurze Zeit unverwundbar: jetzt ist Rempeln angesagt.



Der Blitz

Blitzschnell schrumpfen die anderen Fahrer bei Gebrauch des Blitz-Symboles.



Time Trial

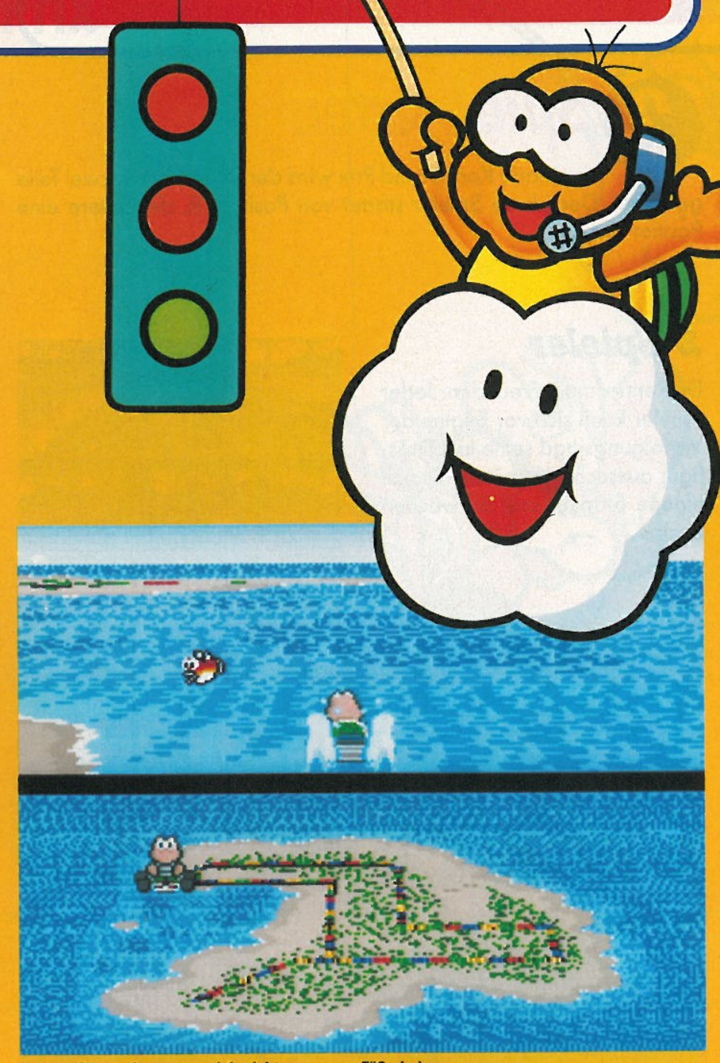
Im Time Trial (Zeitfahren) Modus kann man sich hervorragend auf die Geschwindigkeit und die verschiedenen Strecken konzentrieren. Man fährt alleine gegen die Uhr und übt so die eigene Fahrtechnik.







Über die Piste fetzen, bis die Reifen glühen.



Durchs Wasser kann man sich nicht nur nasse Füße holen.

Der Verkleinerungs-Trick

Hier nun ein besonderes Bonbon Nr. 1: Wenn man im Spieler-Auswahl Fenster die Y-Taste gedrückt hält und den A-Knopf drückt, verkleinert sich der Fahrer und fährt später auch klein im Rennen. So geschrumpft muß man allerdings besonders aufpassen, daß man nicht überfahren wird.



Bei diesem Bildschirm Y-Taste drücken ...



... und gleichzeitig A-Taste drücken ...



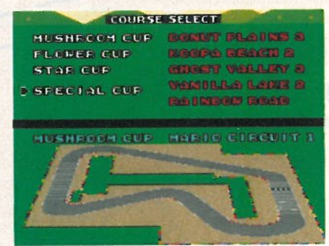
... und klein geht's weiter.

Die Spezial-Kurse anwählen.

Das besondere Bonbon Nr. 2: Normalerweise sind die Spezialkurse im Time Trial-Modus nicht sofort anwählbar. Aber: im Streckenauswahl-Menue einen Streckennamen auswählen und L R L R L L R R A drücken. Nun kann man den Special Cup anwählen.



Eine Strecke auswählen ...



... die Kombination eingeben und ...



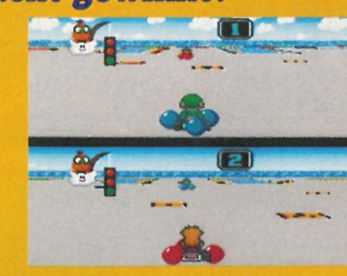
... siehe da!

Battle Mode

Im Battle Mode fährt jeder gegen jeden, bis daß die Fetzen fliegen und die Pufferballons nur so fetzig zerplatzen! Jeder Spieler besitzt drei Ballons um seinen Kart, die man gegenseitig zum Platzen bringen muß. Hierzu rempelt man sich gegenseitig an oder schießt mit Symbolgegenständen aufeinander.

Wie man eine Schlacht gewinnt!

Im Battle-Modus ist es sehr nützlich, den Stern aufzusammeln und so unverbeulbar zu werden. Außerdem lassen sich abgeworfene Bananenschalen mit einem Krötenpanzer entfernen.



1. STRECKE



2. STRECKE





3. STRECKE



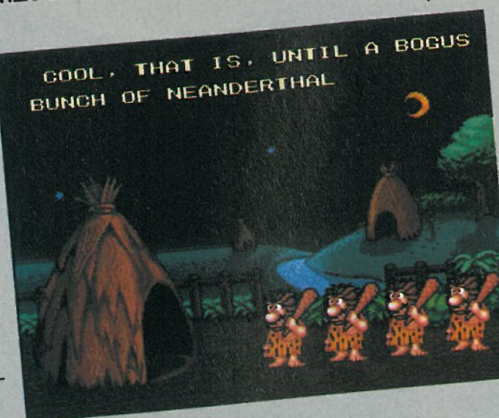
4. STRECKE



Die Steinzeitler kommen

Mütter, schließt Eure Töchter ein, denn hier kommen Joe und Mac, zwei fidele Steinzeitler, die nichts mehr lieben, als ihre flotten Höhlenbabes. (MM)

Doch genau diese wurden von einer Horde mieser, verblödeter Neandertaler entführt. Kein Wunder also, daß die beiden verdammt sauer sind und sich sofort auf die Suche nach Ihren Steinzeitbunnies machen. Verständlich, daß dabei kein Auge trocken und kein Saurier unversehrt bleibt.




Macht Euch bereit für den Fight zu zweit!

Hey, Steinzeitfreaks, Joe und Mac könnt Ihr alleine, aber auch zu zweit spielen, Hauptsache Ihr rettet die Höhlengirls!

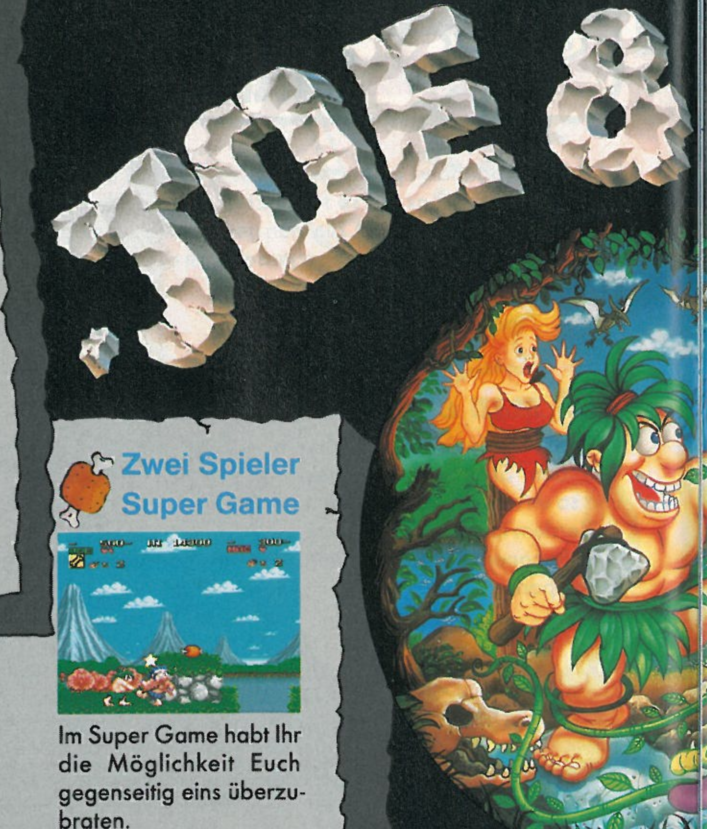
Zwei Spieler

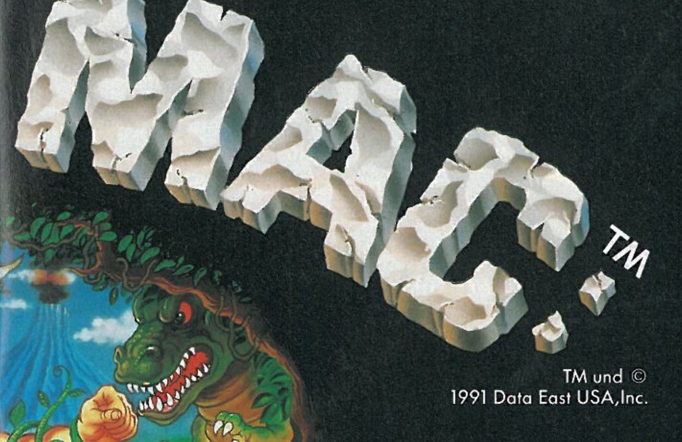


Gemeinsam sind sie stärker – Joe und Mac.

Zwei Spieler Super Game

Im Super Game habt Ihr die Möglichkeit Euch gegenseitig eins überzubraten.





JOE & MAC™

CAVEMAN NINJA™

TM und © 1991 Data East USA, Inc.



Joe

Mac

Die klassischen Steinzeitwaffen

Knochen

Eine Allroundwaffe in der Steinzeit. Die Durchschlagskraft ist zwar gering, man kann aber viele gleichzeitig werfen.

Bumerangs

Die Bumerangs fliegen in gerader Linie auf Eure Gegner zu und kehren immer zu Euch zurück. Ihr könnt drei auf einmal werfen.



Feuer

Mit dem Feuer könnt Ihr Euren Gegnern ordentlich einheizen. Werft einen Feuerball und er entfacht einen kleinen Flächenbrand.

Steinräder

Eigentlich für Transportzwecke entwickelt, eignen sich die Steinräder auch hervorragend um Neandertaler zu überrollen.



Die verschlossenen Täler

Mit den Schlüsseln, die Ihr in den Bonusrunden finden könnt, lassen sich die verschlossenen, blauen Felder auf der Karte öffnen. Euch erwartet ein Schlaraffenland…








Höhlental 1

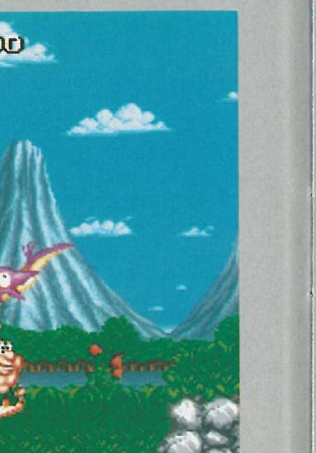
Bereits im ersten Tal geht es rund, Neandertaler stellen sich den beiden Helden in den Weg und am Ende des Levels wartet ein riesiger Tyrannosaurus.



Das rote Ei setzt einen Flugsaurier frei!

In jedem Level ist eine Bonusrunde versteckt, die über das rote Ei erreichbar ist. Ihr dürft das rote Ei jedoch erst öffnen, wenn kein Gegner mehr im Bild ist. Dann erscheint ein Flugsaurier, der Euch in das Bonuslevel bringt.



Ein Tanz mit dem Tyrannosaurus

Am Ende des ersten Höhlentals erwacht gerade der Tyrannosaurus aus seinem Schlaf. Springt auf das Plateau, bleibt auf Distanz und greift den Riesen mit den Knochen an.



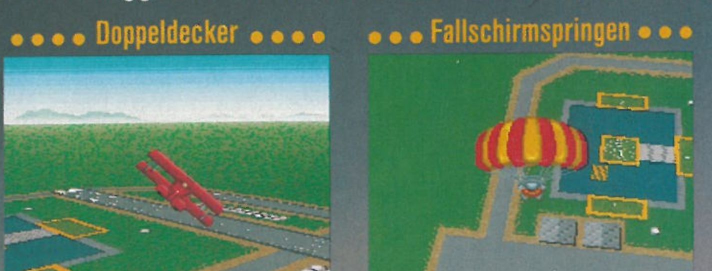



Meisterpiloten fallen bekanntlich nicht vom Himmel. Dahinter stecken nicht nur viele, viele Flugtrainingsstunden unter der Anleitung hervorragender Fluglehrer, sondern auch einige clevere Tricks. Auch die lehren wir im Pilotwings Flight Club. (PN)

Fliegen mit Variationen

Der Erwerb einer Fluglizenz in der Pilotwings Club-Flugschule setzt eine umfassende Ausbildung voraus. Nicht nur ein Fluggerät müssen unsere Absolventen beherrschen, sondern jede Art des Fliegens. Und nur wenn unsere erfahrenen Instrukteure voll zufrieden mit einer Schülerleistung sind, befürworten sie das Ausstellen einer Lizenz.

Doppeldecker · **Fallschirmspringen**



Leicht zu bedienen und deshalb das ideale Fluggerät für Einsteiger: Der Doppeldecker.

Mit ihm läßt sich am eindrucksvollsten das Steuern mit Hilfe des Windes üben.

Rocketbelt



Das Fluggerät der Zukunft. Durch geschicktes Dosieren des Antriebs wird gesteuert.

Drachenfliegen

Erinnert am ehesten an den alten Menschheitstraum: Fliegen wie ein Vogel.

Mit Tricks zum perfekten Piloten



Instrukteur: Tony

Selbst Flugneulinge können optimale Flüge und Landungen erreichen, wenn sie ein paar Tricks beherrschen. Hier zwei Beispiele.

Area 1 — Doppeldecker

Wie bereits erwähnt, ist der Doppeldecker ideal für Anfänger. So ist es auch relativ einfach, schon in Lektion 1 einen 100-Punkte-Flug hinzubekommen. Im Prinzip muß man beim Landeanflug nur die Finger vom Steuerknüppel lassen, denn es gilt, exakt der Landeleitlinie zu folgen. Wenn man genau „draufsitzt", im richtigen Moment das Tempo drosseln.



Halte das Flugzeug genau auf der grünen Landeleitlinie.



Zunächst mußt Du die Fluggeschwindigkeit erhöhen.



Kurz vor der Landung drücke den B-Knopf, um abzubremsen.



Instrukteur: Shirley

Area 2 — Rocketbelt

In der 2. Lektion bietet sich der Rocketbelt als Flugtrainingsgerät an. Der mit Raketen ausgestattete „Rucksack" wird durch die Antriebsdosierung gesteuert. Beispiel: Ist der Schub aus der rechten Rakete größer als der aus der linken geht es nach rechts. Für einen perfekten Flug ist schon die Startposition wichtig – genau vor dem ersten grünen Signalring.

Drossel das Tempo, wenn Du durch den Ring fliegst.



Beginne Deinen Flug genau vor dem nächstgelegenen Ring.



Verändere den Blickwinkel, damit Du alles im Auge behältst.

Ein paar hilfreiche Tips

Um in eine der begehrten Bonus-Flugstunden aufgenommen zu werden, muß man nicht unbedingt eine 100-Punkte-Landung auf der Spezialplattform vollführen.

In Area 4 mit dem Drachen...



Damit der Bonus-Trick funktioniert, muß man sich in Lektion 4 für den Drachen entscheiden. Zunächst absolviert man die ganz normalen Aufgaben, das heißt die verschiedenen thermischen Strömungen erwischen.

auf dem Rocketbelt-Landeplatz landen...



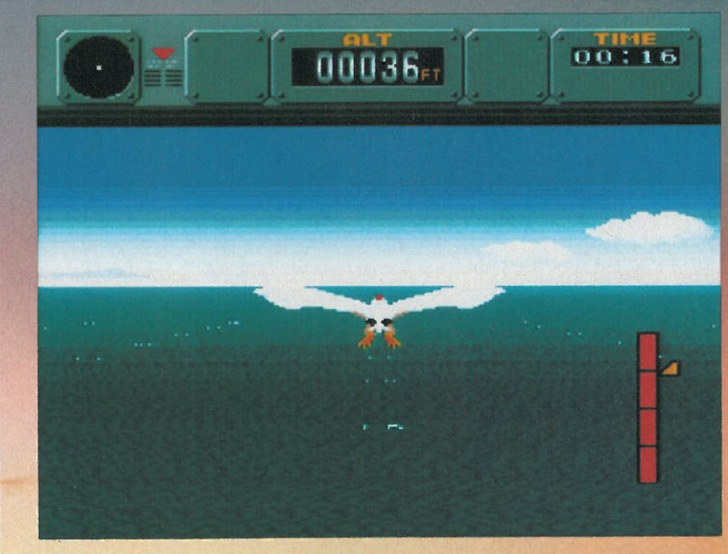
Allerdings wenn es an die Landung geht, weicht man beim Bonus-Trick einfach vom vorgeschriebenen Weg ab. Statt eine Landung auf dem Drachen-Landeplatz anzusteuern, steuert man den Rocketbelt-Landeplatz an.

und dann gibt's Bonuspunkte.



Die Landung auf dem irregulären Landeplatz ist geglückt und schon findet man sich in der Bonusrunde wieder. Nun fliegt so weit Euch die Flügel tragen und sammelt wertvolle Bonuspunkte.

Fliegen wie ein Phönix!



Wie einst der Schneider von Ulm, so erfüllt sich auch für den erfolgreichen Schüler, der die Phönix-Bonusrunde erreicht, ein langgehegter Traum: Fliegen wie ein Vogel mit der eigenen Muskelkraft. Je weiter man es schafft, desto mehr Punkte kann man sammeln. Das macht sich gut auf dem Lizenzkonto und ist Balsam für die Seele!

Pinguin Platsch



Um Bonuspunkte zu sammeln, schlüpfen die Schüler auch mal in das Pinguin-Kostüm.

Trampolin Baunz

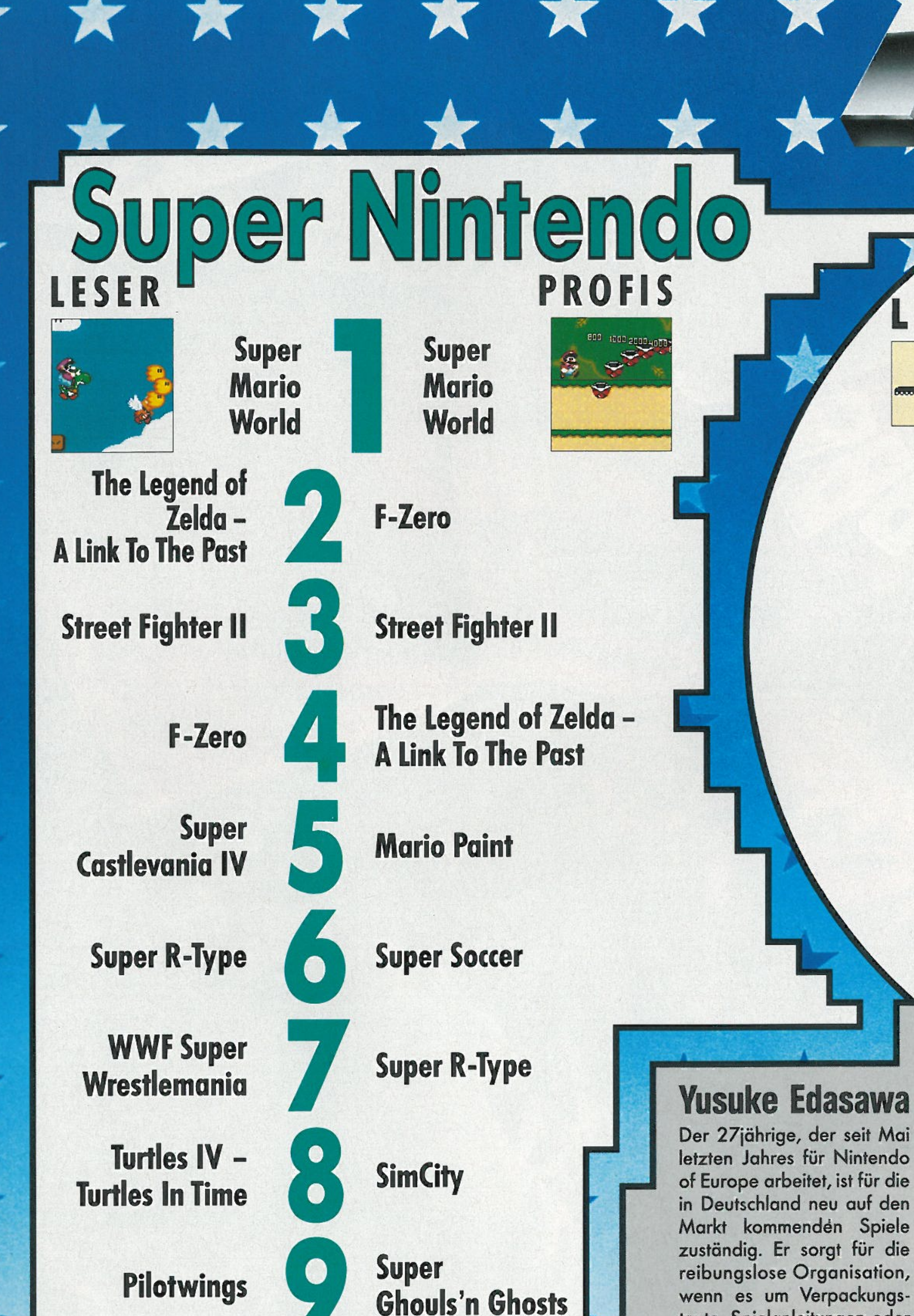


Das ist ein Riesenspaß und bringt Bonuspunkte: Trampolinspringen.

Bildnachweis: SEKAI BUNKA PHOTO


MYSTIC QUEST

TOP 10



Super Nintendo

LESER		PROFIS
Super Mario World	1	Super Mario World
The Legend of Zelda – A Link To The Past	2	F-Zero
Street Fighter II	3	Street Fighter II
F-Zero	4	The Legend of Zelda – A Link To The Past
Super Castlevania IV	5	Mario Paint
Super R-Type	6	Super Soccer
WWF Super Wrestlemania	7	Super R-Type
Turtles IV – Turtles In Time	8	SimCity
Pilotwings	9	Super Ghouls'n Ghosts
Super Soccer	10	Pilotwings

Game Boy

LESER		PROFIS
Super Mario Land	1	Super Mario Land
Mega Man	2	Tetris
Gargoyle's Quest	3	Dr. Mario
Tetris	4	Metroid II
F-1 Race	5	Pin Ball
Duck Tales	6	Mega Man
Fortress of Fear	7	Gargoyle's Quest
Turtles II	8	R-Type
Super R.C. Pro Am	9	Rescue of Princess Blobette
Bart Simpsons Escape from Camp Deadly	10	Boulder Dash

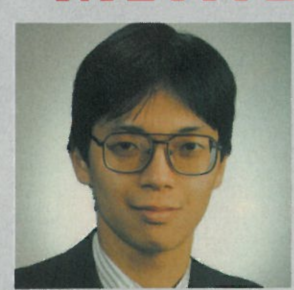
NES

LESER		PROFIS
Super Mario Bros. III	1	Star Tropics
Mega Man III	2	The Legend of Zelda
The Legend of Zelda	3	Super Mario Bros. III
Super Mario Bros. II	4	The Battle of Olympus
The Adventure of Link	5	Mega Man III
Super Mario Bros.	6	The Adventure of Link
Mega Man II	7	Maniac Mansion
Chip 'n Chap	8	Dr. Mario
The Battle of Olympus	9	Super Mario Bros.
Little Nemo	10	Chip 'n Chap

MEINE TOP 10

Yusuke Edasawa

Der 27jährige, der seit Mai letzten Jahres für Nintendo of Europe arbeitet, ist für die in Deutschland neu auf den Markt kommenden Spiele zuständig. Er sorgt für die reibungslose Organisation, wenn es um Verpackungstexte, Spielanleitungen oder Screen Texte geht und steht in engem Kontakt zu dem japanischen Mutterunternehmen. Auch wenn man ihm es nicht auf den ersten Blick ansieht,



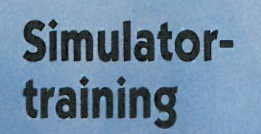
Yusuke ist ein absoluter Spielefreak. Sein absolutes Lieblingsspiel ist Tetris und ein Highscore von über 650.000 (!) Punkten spricht ja wohl für sich.

1	Tetris (Game Boy)	6	Super Ghouls'n Ghosts (Super Nintendo)
2	Street Fighter II (Super Nintendo)	7	The Legend of Zelda – A Link To The Past (Super Nintendo)
3	F-Zero (Super Nintendo)	8	Golf (Game Boy)
4	Actraiser (Super Nintendo)	9	Super Probotector (Super Nintendo)
5	NES Open Golf Tournament (NES)	10	Dr. Mario (NES)

Von „Pilotwings“ zum Berufspiloten – ein langer, aufregender Weg

Pilot – ein Traumberuf für Leute, die nicht so schnell in die Luft gehen!

Frankfurt (pn) – „Über den Wolken muß die Freiheit wohl grenzenlos sein.“ Diese Zeile aus einem Lied von Reinhard May relativiert sich ganz schnell, wenn man sich mit einem Berufspiloten unterhält. Nachdem das Club Nintendo-Team mit dem neuen Super Nintendo-Spiel „Pilotwings“ erste Flugversuche gemacht hatte, wollten wir es genauer wissen. In Frankfurt trafen wir uns mit Flugkapitän Heinz-Georg Beck, der seit rund zwanzig Jahren nicht nur selber als Linienpilot Passagiere sicher zum Ziel fliegt, sondern auch für die Lufthansa Piloten ausbildet. Das mit der grenzenlosen Freiheit kann er nicht so ohne weiteres unterschreiben. „Höchstens als ich mir mal eine kleine Maschine in Alaska auslieh und einfach so drauflos fliegen konnte, da spürt man dieses Gefühl,“ erinnert sich der 45jährige.



Flugkapitän Heinz-Georg Beck erklärt die Arbeit im Flugsimulator.

Geregelter Alltag

Im Alltag ist der Berufspilot so vielen Regeln unterworfen und trägt eine so hohe Verantwortung, daß es mit der Freiheit über den Wolken nicht weit her ist. Doch obwohl die Routine und die Regeln alles etwas abschwächen, ist Pilot ein absoluter Traumberuf für Beck: „Man hat keine geregelten Arbeitszeiten, man lernt die weite Welt kennen und der Beruf ist sehr abwechslungsreich. Kaum einer kündigt von sich aus in diesem Job.“ Er muß es wissen, denn er fliegt bereits seit 1973 als Linienpilot. Durch die hohe Verantwortung, die Piloten für die Sicherheit von bis zu 400 Menschen tragen, ist auch die lange und äußerst schwierige Ausbildung zu verstehen. Welche Voraussetzungen muß ein zukünftiger Flugkapitän mitbringen? „Erst einmal Abitur,“ zählt der Vater von zwei Kindern auf. „Und dann muß der Bewerber ein sehr umfangreiches Auswahlverfahren durchlaufen.“

Harte Aufnahmetests

Eine Woche lang testet die Lufthansa die zukünftigen Piloten in Hamburg auf Herz und Nieren: Mathematische und sprachliche Begabung, manuelle Fähigkeiten, Reaktionsvermögen und Verhalten bei Mehrfachbelastung. Beck: „Vor allem in brenzligen Situationen darf der Pilot auf keinen Fall die Nerven verlieren, muß mit der einen Hand etwas anderes tun wie mit der anderen und trotzdem den Überblick behalten.“ Wer diesen Test überstanden hat (nur höchstens 10 Prozent der Bewerber schaffen das), ist NFF, Nachwuchsflugzeugführer, und darf die Lufthansa Verkehrsfliegerschule in Bremen zwei Jahre besuchen. Zunächst wird ausgiebig die Theorie gebüffelt und dann geht es in die USA, genauer gesagt nach Phoenix/Arizona zum Flugtraining. „Dort ist das Wetter einfach besser und der Luftraum nicht so überfüllt wie hier in Deutschland,“ erklärt der erfahrene Berufspilot die weite Reise.

Simulatortraining

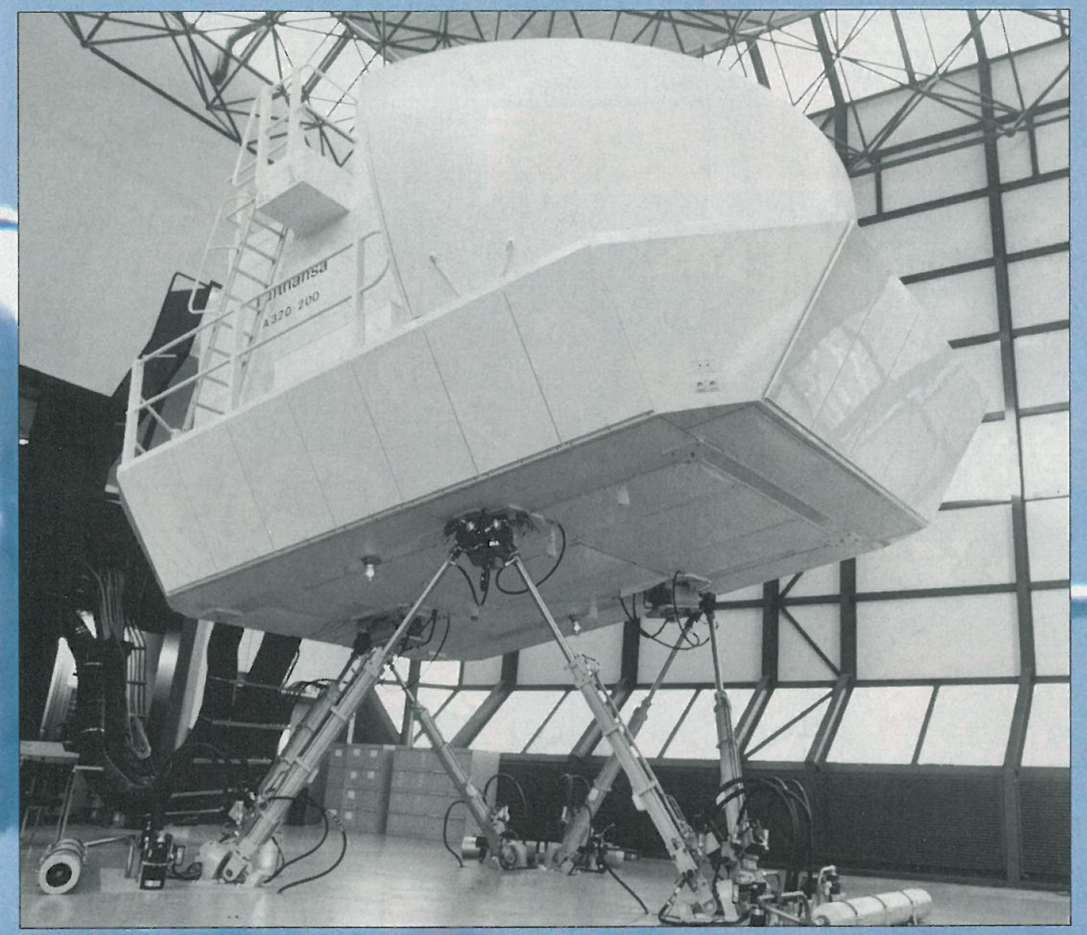
Geübt wird dort auf einmotorigen Beachcraft Bonanza Maschinen und auf dem Flugsimulator. Sichtflugtraining ist dort angesagt. Es folgt ein Training auf zweimotorigen Beachcraft Barons, wobei der Instrumentenflug bei schlechter Sicht einen großen Raum einnimmt. Zurück in Bremen lernen die Nachwuchspiloten den europäischen Luftraum und die dazugehörigen Wetterverhältnisse auf der zweimotorigen Turbo-Prop Maschine Piper Cheyenne kennen. Die Ausbildung in den teuren und aufwendigen Flugsimulatoren ist ungemein wichtig. Dort wird vor allem der Instrumentenflug trainiert, denn das ist etwas preiswerter als das Training auf richtigen Maschinen.



Bei so vielen Schaltern und Anzeigen ist es nicht leicht, den Überblick zu behalten.

Täuschend echt

Die Flugsimulatoren, die auf ihren beweglichen Stelzen aussehen, als wären sie direkt einem Star Wars-Film entstiegen, können alles nachahmen, was in und mit einem Flugzeug passieren kann. Für jeden Flugzeugtyp gibt es einen eigenen Simulator in Frankfurt auf der Lufthansa-Basis. Eine komplizierte Videotechnik gaukelt dem Piloten eine Landschaft vor, bei der in der Dämmerung links von der Landebahn zum Beispiel die Autos über die Autobahn rasen. Beck, ein begeisterter Computerfreak: „Die Simulatoren sind auch deshalb so wichtig, weil man ja nicht schlechtes Wetter oder eine bestimmte Windstärke in der Realität einfach so auf Bestellung bekommt. Die Piloten müssen aber solche Situationen trainieren, damit sie im Falle eines Falles keine böse Überraschung erleben.“



Sehen merkwürdig aus, sind aber wichtig für die Ausbildung der Piloten: Die Flugsimulatoren.

Immer wieder Training

Auch wenn die Piloten bereits ihre ATPL (Air Transport Pilot Licence) in der Tasche haben und schon tausende von Flugstunden aufweisen können, müssen sie viermal jährlich ein Training im Simulator absolvieren, denn die Notfallsituationen, so Beck, „passieren im Alltag zum Glück nur selten.“ Diese Checks und die medizinische Tauglichkeitsuntersuchung sind Voraussetzungen dafür, daß die Fluglizenz der Piloten verlängert wird. Das Luftfahrt-Bundesamt überwacht das peinlich genau. Flugkapitän Beck, der die Hälfte seiner Arbeitszeit seit einigen Jahren im fliegerischen Management und als Ausbilder verbringt, betont, daß das zwar viel Bürokratie und Papierkram mit sich bringt, aber gerechtfertigt ist, angesichts der hohen Verantwortung, die ein Pilot für Crew und Passagiere trägt.

Noch mehr Prüfungen

In der Regel muß ein Pilot erst einmal rund 10 Jahre als Co-Pilot geflogen sein, bevor er die Prüfung zum Flugkapitän machen kann. Auch gilt die jeweilige Flugberechtigung nur für einen bestimmten Flugzeugtyp. Will ein Pilot umsteigen, warten wieder umfangreiche Schulungen und Prüfungen auf ihn. Selbst für besonders schwer anzufliegende Flugplätze gibt es vorher eine Ausbildung und nur wer die absolviert hat, darf zum Beispiel in New York oder Hongkong landen. Beck: „In Hongkong fliegt man praktisch in geringer Höhe zwischen den Häusern durch oder auf Madeira zum Beispiel muß man erst um einen Berg drumrum eine scharfe Kurve fliegen.“ Starts und Landungen sind die wichtigsten Ausbildungspunkte für einen Piloten. Erst wenn er die perfekt beherrscht, werden ihm Passagiere anvertraut. Ein Aspekt, der auch im „Pilotwings Flight Club“ eine wichtige Rolle spielt.



Bevor ein Pilot einen solchen Airbus fliegen darf, muß er zahlreiche Prüfungen absolvieren.

Bildnachweis: SEKAI BUNKA PHOTO

SUPER MARIO LAND 2
6 Golden Coins™

Mario ist sehr ungeduldig, Wario endlich zu treffen. Zuvor werden wir uns aber mit der Vorgeschichte von Super Mario Land 2 beschäftigen. Es ist eine Antwort zu geben, wie Mario in die sehr unangenehme Lage kommen konnte, aus seinem eigenem Schloß herausgeworfen zu werden. Was also ist passiert?

So eine Frechheit, dachte sich vor einiger Zeit Mario, als er nach harter Arbeit in sein Schloß zurückkehren wollte und vor verschlossenen Türen stand. Aber nicht nur, daß sein Heim verschlossen war. Auch seine gesamten Freunde waren plötzlich wie in einem Alptraum zu bösen Kreaturen verwandelt.

Jetzt war guter Rat teuer, und zwar im wahrsten Sinne des Wortes. Denn Mario hatte sich vor einiger Zeit in seinem Schloß eine Alarmanlage installieren lassen, die nur durch sechs Goldmünzen überredet werden konnte, die Tore zum Schloß zu öffnen. Und eben diese sechs Münzen hatte sich sein alter Widersacher Wario unter die gierigen Finger gerissen.

Was konnte Mario in dieser Situation tun? Mario überlegte nicht lange. Er hatte Wario noch nie leiden können und beschloß, die Herausforderung sofort anzunehmen. Mario dachte an die gemeinsame Schulzeit mit dem üblen Gesellen Wario, als er vor seinem verriegelten Schloß stand und keinen Einlaß fand. Ich werde den Kampf um die sechs Goldmünzen aufnehmen und dann Wario aus meinem Schloß herauswerfen, gelobte Mario feierlich und machte sich auf den Weg durch den alptraumhaften Dickicht der Wälder-Zone.

Mario kann jede Hilfe gebrauchen, seid also auf der Hut und handelt geschickt. (AK)

Mario verwandele Dich!

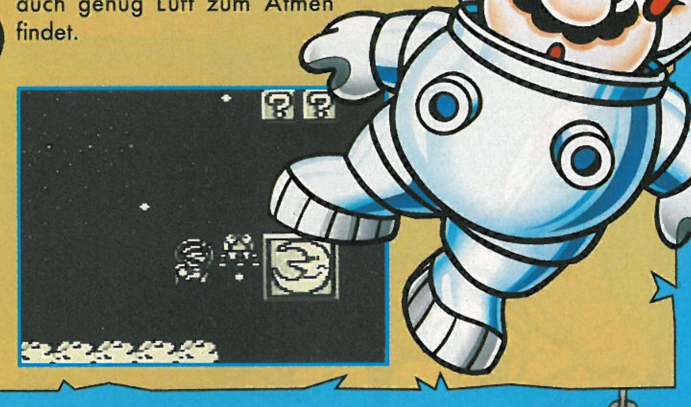
Hasi Mario

Im letzten Heft wurde Hasi-Mario schon vorgestellt. Er wird in der Wälder Zone seinen ersten, wichtigen Einsatz finden. Man sollte sich mit der neuen Steuerung vertraut machen, es ist gar nicht schwer.



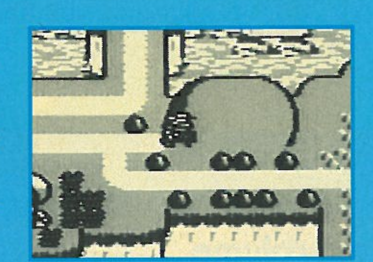
Space Mario

Mario ist immer noch sehr verwundert. Eigentlich hatte er sich noch nie für Raumfahrt interessiert. Und jetzt kann er im Weltraum schweben. Ein bißchen ängstlich fragt er sich, ob er auch genug Luft zum Atmen findet.

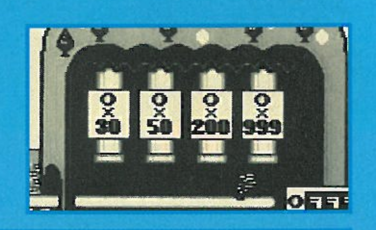


Glücksspiel-Höhle in Fahrt!

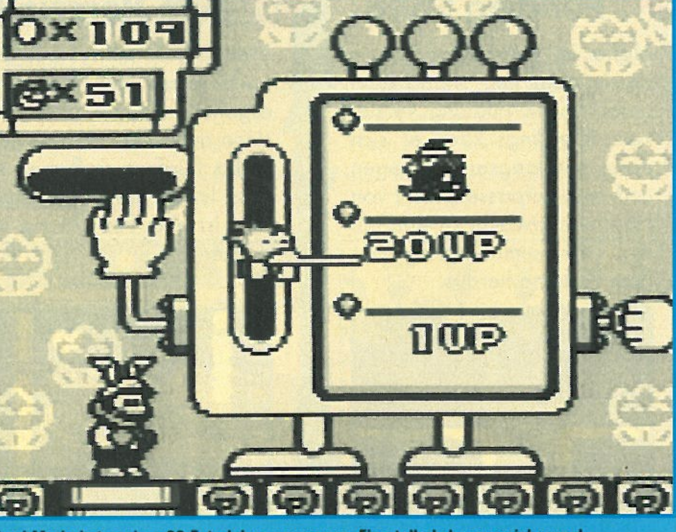
Im Unterschied zu den anderen Mario-Abenteuern, wo es für 100 eingesammelte Münzen ein Extra-Leben gibt, kann man in Super Mario Land 2 bis zu 999 Münzen sammeln. Mit diesen Münzen kann man in der Glücksspiel-Höhle sein Glück versuchen.



Der Glücksspiel-Automat will bezahlt werden, bevor es ihm in den Sinn kommt, seine Arbeit zu beginnen (Vorkasse !). Man kann 30, 50, 200 oder gar 999 Münzen einsetzen. Je höher der Einsatz, desto höhere Gewinne winken.







Wow! Mario hat soeben 20 Extraleben gewonnen: Eine tolle Lebensversicherung!

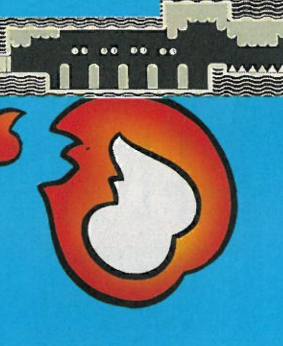
Wälder Zone

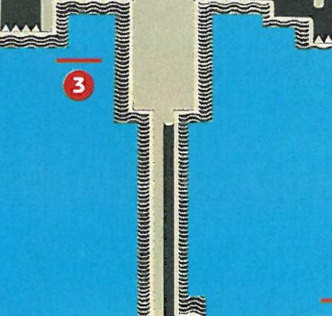
Pudding Stufe

Mario traut seinen leidgeplagten Hühneraugen nicht: ekliger Glibber-Pudding benetzt seine zierlichen Füße und er versinkt langsam bis über beide Ohren!

Rechts auf dem Foto ist die Übersicht der Wälder-Zone zu sehen. Die 2. Stufe davon wird nachfolgend vorgestellt. Mario muß sich hier der komischsten Gestalten erwehren. So trifft er zum Beispiel auf Ochsen-Fische und auf Noko Bombette.

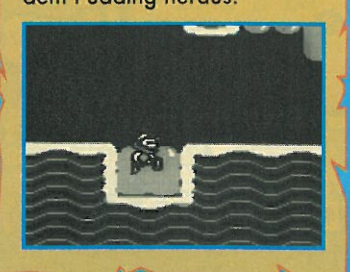






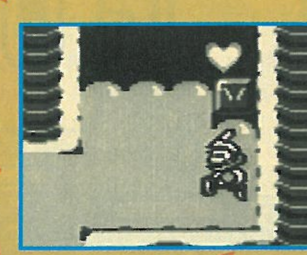
1 Pudding Stufe

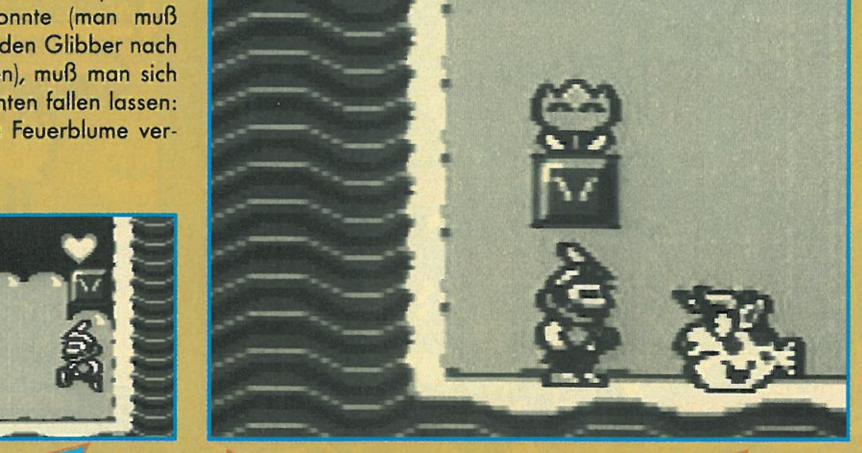
Mario im Wackelpudding – das ist ganz neu! Mario kann gefahrlos im Pudding versinken. Allerdings kann er sich darin nur langsam bewegen und muß aufpassen, nicht von Häschern erwischt zu werden. Am besten, man springt aus dem Pudding heraus.



2 1-up Herz und Feuerblume

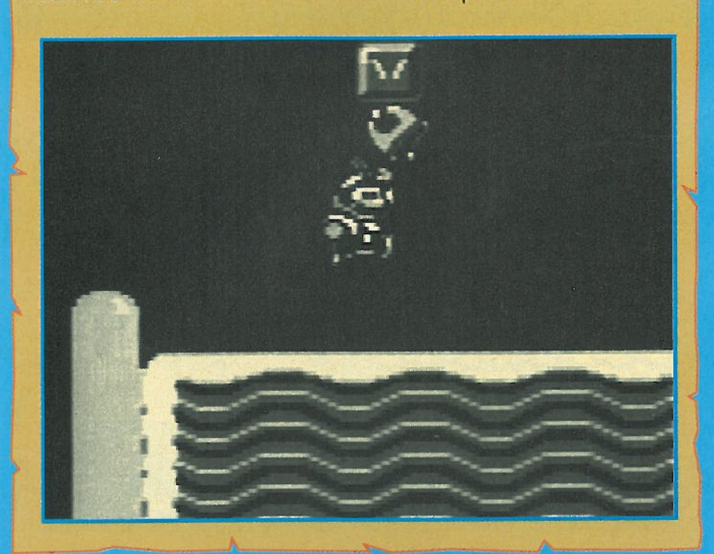
Wenn man mit einem Satz nach rechts das 1-up Herz ergattern konnte (man muß dann durch den Glibber nach rechts hüpfen), muß man sich nach links unten fallen lassen: dort ist eine Feuerblume verborgen.





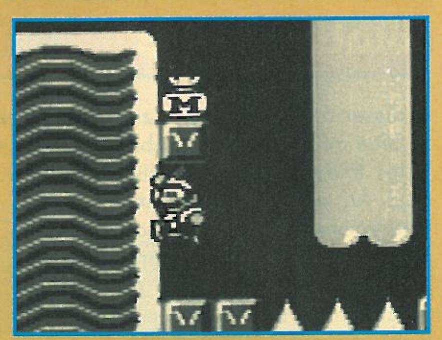
3 Die Glocken, die läuten…

In jeder Stufe ist es ratsam, die mittlere Glocke zu läuten. Dann wird der Spielstand in dieser Stufe abgespeichert und man kann bei Verlust eines Lebens dort weiterspielen.



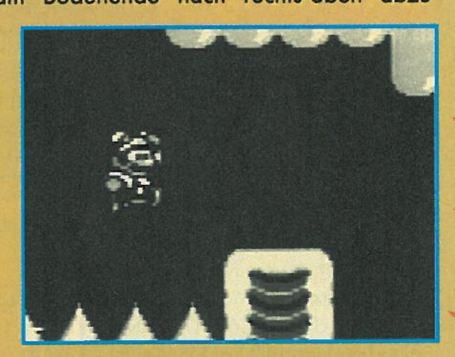
4 Versteckte Barschaft

An der eingezeichneten Stelle ist ein Sack voller Münzen für Mario versteckt. Um aber an diese Stelle zu gelangen, ist es am besten, man besorgt sich die Hasiohren. Nicht ohne Grund sind dieser und ähnliche Geldsäcke so trickreich versteckt, denn sie enthalten immerhin 50 Münzen. Da lohnt sich die Suche. Ansonsten muß man sehr geschickt von Glibber zu Glibber über gefährliche Zacken springen.



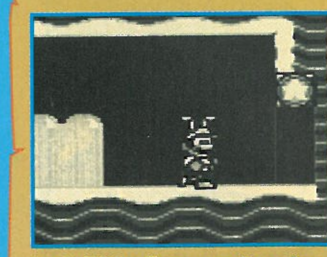
5 Beflügelt bis zum Ende!

Wenn man über den gezackten Boden kommen will, geht dies nur mit den Hasi-Ohren, die gleich zu Anfang in dem Block versteckt sind. Nun gilt es mit den Ohren nach links in den Glibber zu gehen, durch drücken der B-Taste zu beschleunigen und am Bodenende nach rechts-oben abzuspringen. Dabei ständig sehr schnell den A-Knopf drücken. Spätestens hier wird Mario bewußt, wie wichtig der Möhrenverzehr sein kann, wenn auch die Hasenohren äußerst albern aussehen.

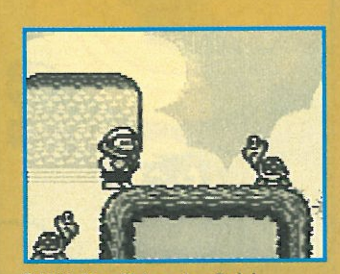


6 Super Bonus-Runde

Zu der versteckten Bonus-Runde kommt man nur fliegend mit Hasi-Ohren. Dort einmal angelangt, kann man zwei 1-up-Herzen und zahllose Münzen ergattern. In der versteckten Bonus-Runde treiben sich zahllose Koopa-Schildkröten herum. Da kann Mario nach Herzenslust kicken und kicken und kicken und…



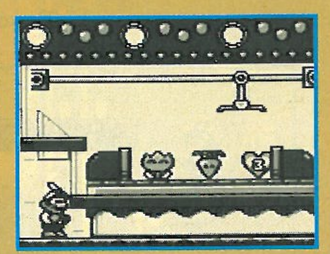
Geschafft! Der Eingang zur Super Bonus Runde.



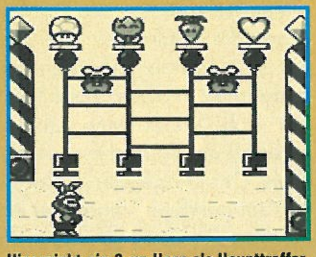
Schildkröten-Kicken ohne Ende!

7 Bonus-Spiele!

Immer, wenn es gelingt, am Ende einer Stufe die Glocke zu läuten, kommt man in eine Bonusrunde. Es gibt im Spiel 2 verschiedene Bonusrunden. Mit etwas Geschick schafft man es immer, mit dem Greifarm ein 3-up-Herz zu bekommen. Der Trick dabei ist, schon zwei Symbole vor dem 3-up-Herz, den Greifarm in Bewegung setzen.



Hier kann man nicht verlieren und ein 1-up Herz ist Höchstgewinn.

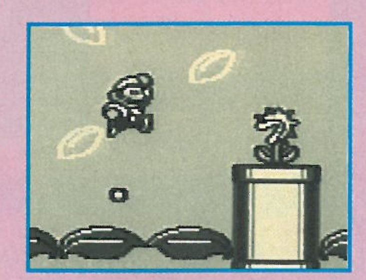


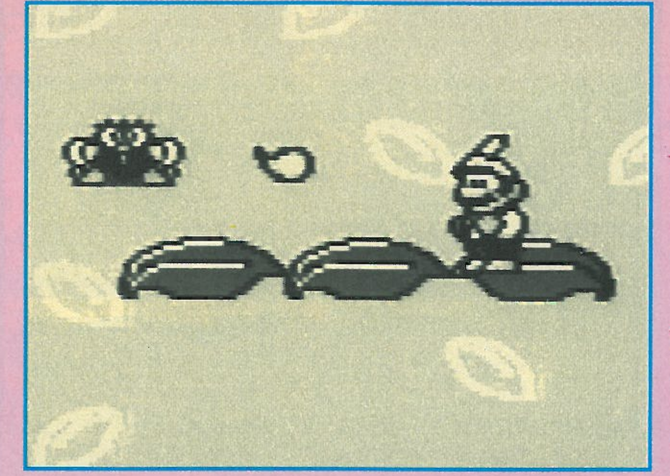
Hier winkt ein 3-up Herz als Haupttreffer.

Wälder-Zone im Überblick:

Blätter-Stufe

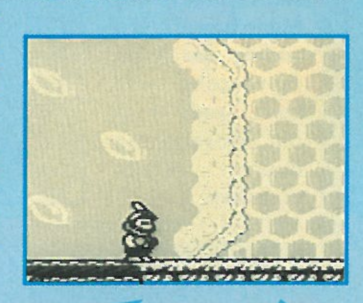
In dieser Stufe wird Mario zu einem echten Blatt-Hüpfer. Von Blatt zu Blatt muß er sich nach oben begeben, wobei er viele versteckte 1-Ups finden kann. Die Reise durch die Blätter-Zone birgt aber auch für einen so erfahrenen Überlebens-Künstler wie Mario einige Gefahren: Seine Verfolger werden überraschend auftauchen. Sie schrecken sogar nicht davor zurück, ihn mit Feuerbällen zu bespucken. Hauptsache Mario gerät nicht in Panik und fällt vom Blatt.

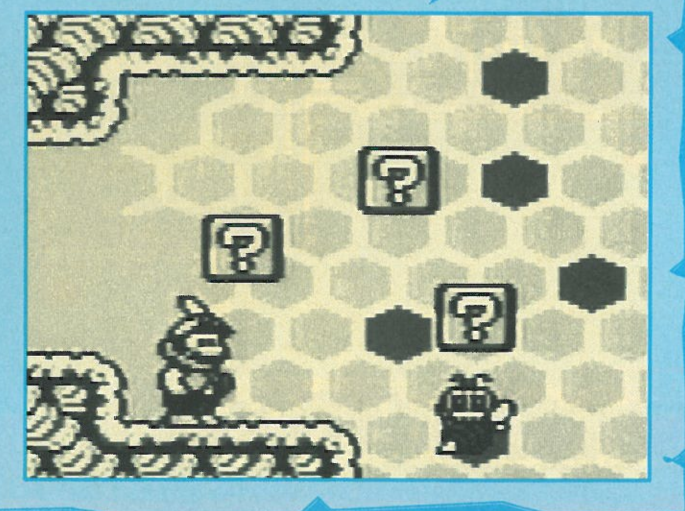




Die Honig-Waben-Stufe

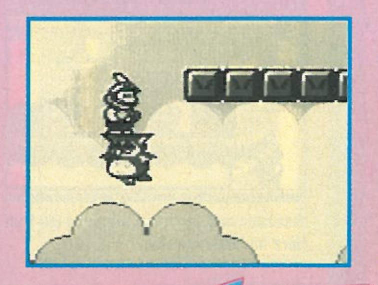
Die Honig-Waben-Stufe ist zuckersüß – für die darin lebenden Bienen. Sie haben eine summende, putzmuntere Großfamilie gegründet und wollen Mario auf den Pelz rücken. Ihr Stachel ist immer bereit. Mario kann sich mit der Feuerblume gegen sie nicht zur Wehr setzen, wenn er jedoch auf sie hüpft, verschwinden sie. Vor Grubby, der mürrischen Stachel-Raupe, sollte sich Mario in acht nehmen und abhauen. Die vielfältige Insektenwelt hat für Mario wirklich ein paar besondere Exemplare hervorgebracht.

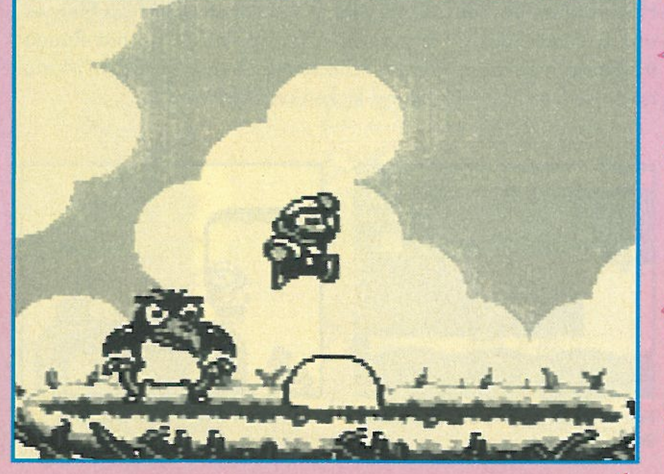




Die Baumwipfel-Stufe

In dieser Stufe braucht Mario alle verfügbare Hilfe. Zuerst sollte sich Mario mit der Müden Zed anfreunden, einer sehr verschlafenen Eule, die nur sehr widerwillig für Mario Aufzug spielt. Mit Eulen-Hilfe kann Mario die Plattformen erreichen, die unerreichbar schienen. Der Endgegner in dieser Zone befindet sich (welch eine Überraschung!) am Ende dieser letzten Stufe. Der Endgegner ist Radonkel, ein garstiger Vogel, der sich mit fremden Eiern schmückt. Mit Hasen-Ohren wird Mario ihn leicht besiegen können.

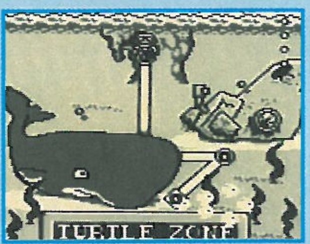


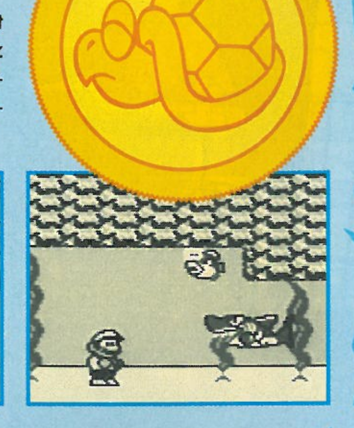


Andere Zonen:

Koopa Felsen Zone

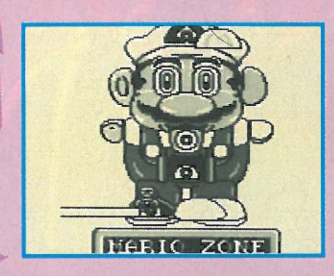
Zum Koopa Felsen kommt Mario, wenn er sich nach ganz rechts unten begibt. Dort verschluckt ihn eine grobe Schildkröte.

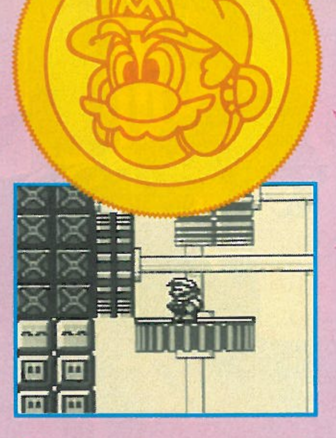




Mario Land Zone

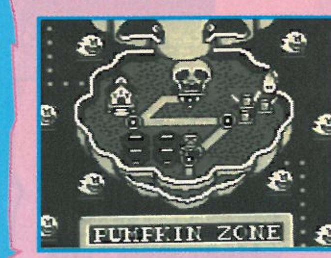
Als Klempner muß man die Technik einfach lieben, die in dieser Stufe geboten wird. Mario ist ganz entzückt. Das ändert sich aber schnell!

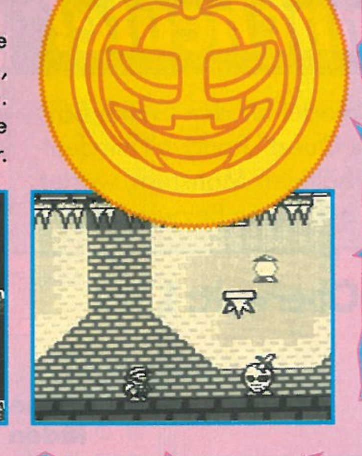




Kürbis Land Zone

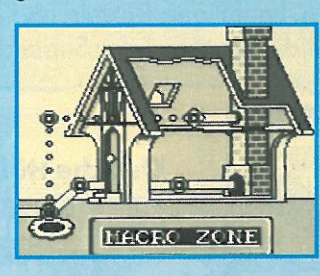
Im Kürbis Land treiben sich die griesgrämigsten Geister rum, die man sich vorstellen kann. Selbst für Geister haben sie bemerkenswert wenig Power.

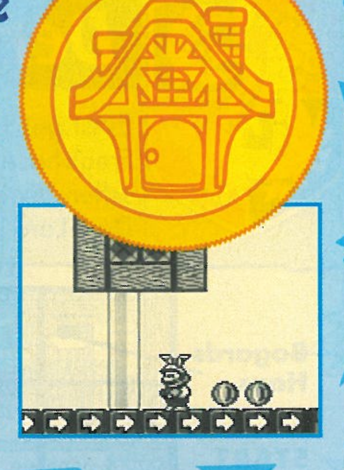




Makro Kosmos Zone

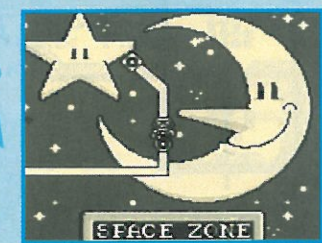
Armer Mario! Im Makro Kosmos fühlt er sich kleiner als er sich jemals gefühlt hatte. Er muß unter anderem vor riesigen Ameisen flüchten.





Weltraum Zone

Mario schwebt in der Weltraum Zone so vor sich hin und hat das Gefühl, den Boden unter seinen Füßen verloren zu haben.











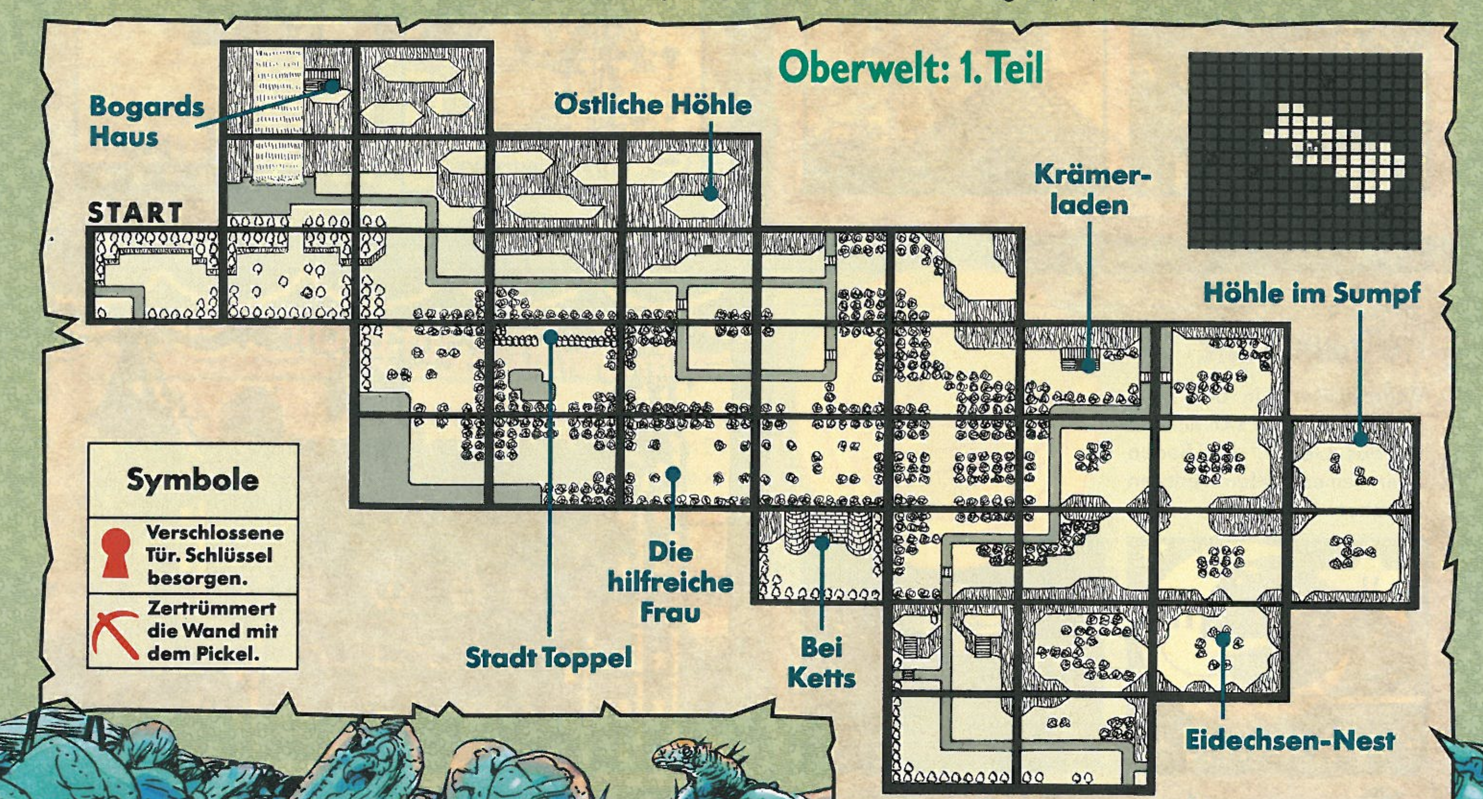




Der Kampf beginnt heute!



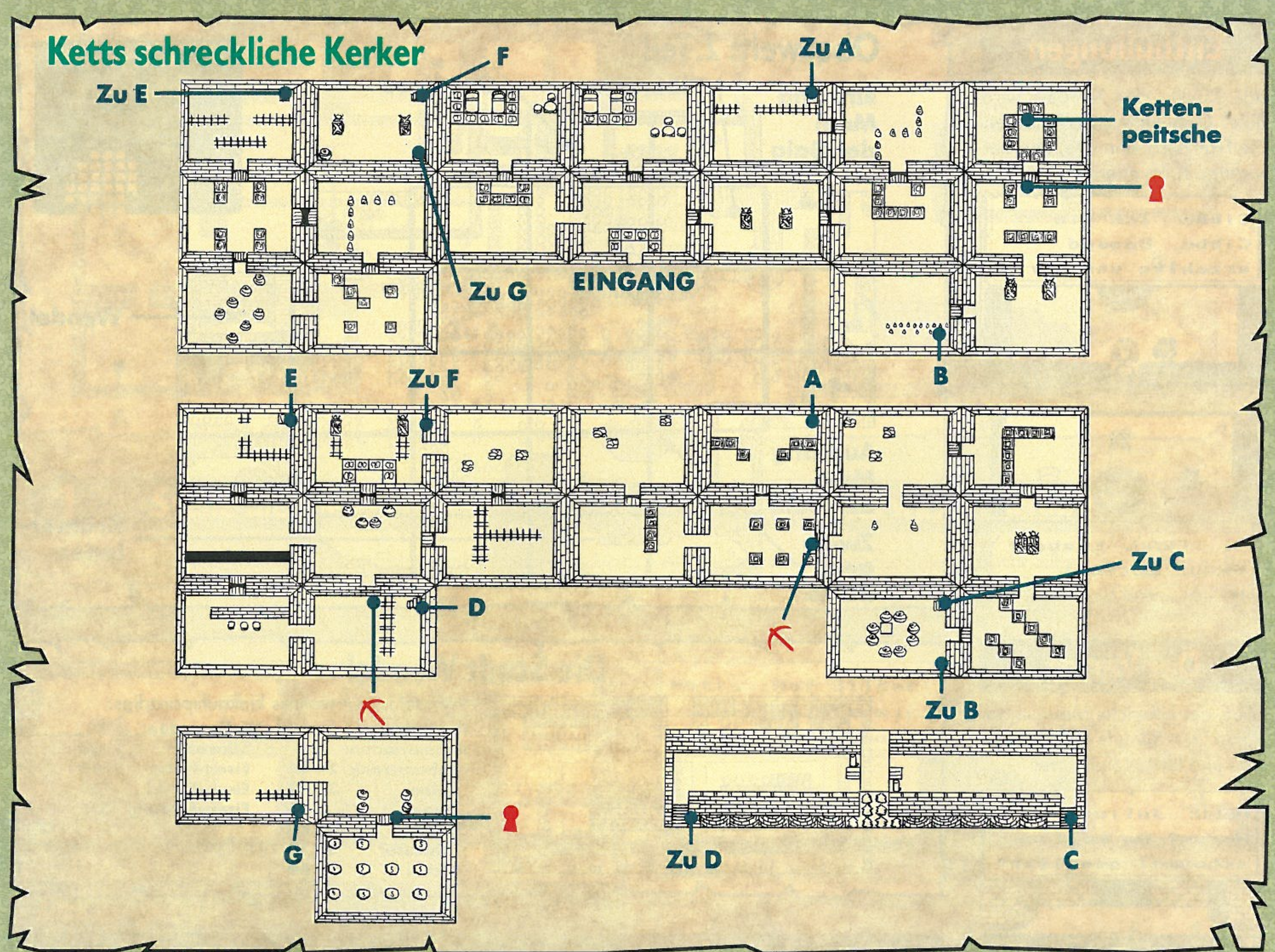
Es ist geschehen! Das absolute Wahnsinnsmodul für den Game Boy-Freak hat einen Namen bekommen: „Mystic Quest". Randvoll mit deutschen Texten, kniffeligen Rätseln und hinterhältigen Monstern, wartet Dark Lord in diesem Spiel der Superklasse auf seinen Bezwinger. (AK)



Der Spiegel bei Ketts

Nachdem Hydra, die doppelköpfige Wasserschlange besiegt ist und man dafür den Spiegel erhalten hat, sollte man zurück zu Ketts gehen und erst einmal alle Energien auffrischen. Danach den Spiegel beim Wirt ausprobieren.

D... der Spiegel!
UGGG... GRRRH...
UG... HG.. GRRR..!



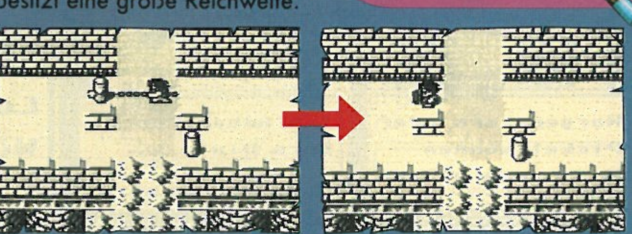
Der Kerker ruft!

Der Kerker unter Ketts Haus ist riesig. In einem tiefen Verlies liegt Eure Begeleiterin in einem Sarg. Sie muß gerettet werden.

HELD: FRAU!
FRAU: Ohhh, HELD!

Die Kettenpeitsche

Ohne die Kettenpeitsche ist es nicht möglich, die Frau zu befreien. Die Kettenpeitsche besitzt eine große Reichweite.



Bezwingt den Vampir

Mit Frau und Kettenpeitsche ist man bereit, sich dem Vampir Mr. Lee zu stellen.





Wendels Geheimnisse

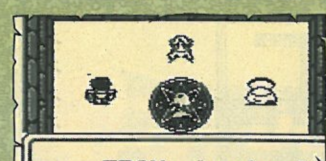


Die Suche führt uns Dank der Kettenpeitsche über tiefe, glucksende Ströme direkt in den geheimnisvollen Südosten zur Stadt Wendel. Neben anderen Vergnügungen und redseeligen Bewohnern dieser Burg-Stadt, ist der dortige Tempel sehr wichtig.

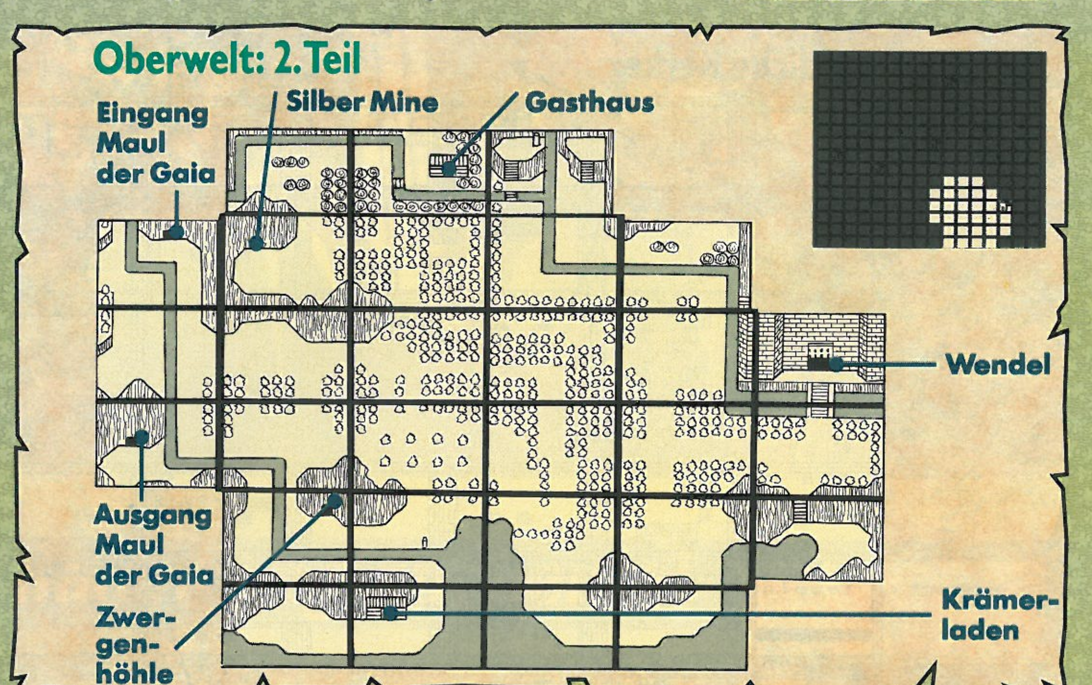
Enthüllungen

Das Dunkle des Tempels wird viele Geheimnisse offenbaren. Die Frau wird eine alte, überaus wichtige Kraft erlernen.





Oberwelt: 2. Teil

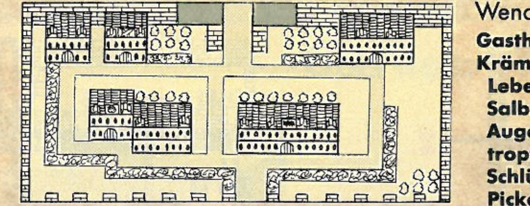


Der Verrat

Julius, der hilfreiche Mann in der Höhle der Sümpfe entführt die Frau und läßt Monster frei.



Die Stadt Wendel

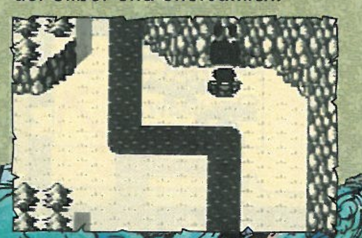


Wendel ist ein wahres Einkaufsparadies.

Gasthaus	10	Waffenladen:	
Krämerladen:		Schwert	- 60
Lebenstrank	2–40	Eisen-Helm	-140
Salbe	3–60	Eisen-Schild	-185
Augentropfen	3–60	Eisen-Rüstung	- 315
Schlüssel	4–15		
Pickel	7–60		

Gaia's Maul

Gaia, die lebendige und gefräßige Höhle ist fürchterlich wild auf Silber und unersättlich.

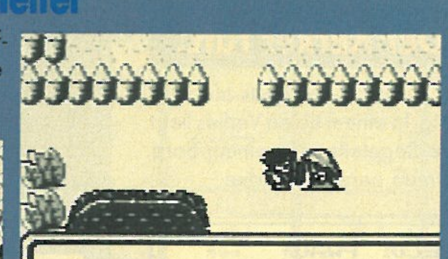


Praktische Helfer

Im Verlaufe des Abenteuers erscheinen verschiedene, hilfreiche Gestalten, die in die gleiche Richtung kämpfen wie die Spielfigur. Fragt Sie und Sie helfen gern.



Ich habe brauchbare Dinge.



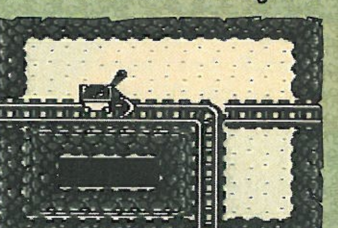


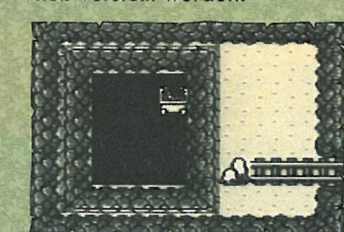
Silber-Mine

Silber-Mine
1. Weiche
START
2. Weiche
Zu A
3. Weiche
Zu D
C
Zu E
D
E
Zu B
A
Zu C
B

1 Stelle die Weichen!

In der Silbermine fetzt man mit halsbrecherischer Geschwindigkeit auf einer Lore einen verrückten Schienenkurs entlang. Mit der Sichel muß man die Weichen verstellen. Die erste ist unwichtig, die zweite und dritte Weiche muß verstellt werden.

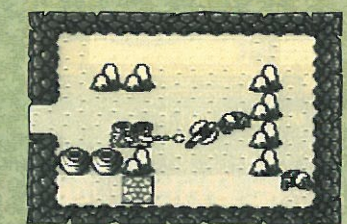




2 Watts wartet schon!

Am Boden des Minenschachtes wird man von einem Zwerg Namens Watts begrüßt. Er ist ein begeisterter Schatzgräber und sucht Silber, aus dem er Rüstung und Schwert schmiedet. Ein guter Handel, wenn man bedenkt, wie gefährlich diese Mission ist.





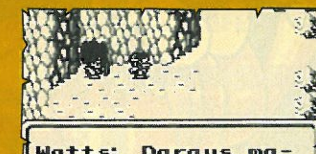
Bekämpfe den Tausendfüßler

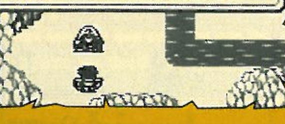
Ein gigantischer Tausendfüßler bewacht den Silberschatz am Ende der Mine. Er ist sehr unruhig und schlängelt sich durch vier verschiedene Ein- und Ausgänge. Am besten läßt er sich mit der Kettenpeitsche bekämpfen. Und das Ausweichen nicht vergessen.



Der Kampf gegen dunkle Mächte geht weiter!

Die Zeit der dunklen und geheimnisvollen Mächte Dark Lords steht noch nicht still. Es ist noch ein weiter Weg, bis der Mana-Baum friedliche Rettung erfährt.





MEGA MAN II™

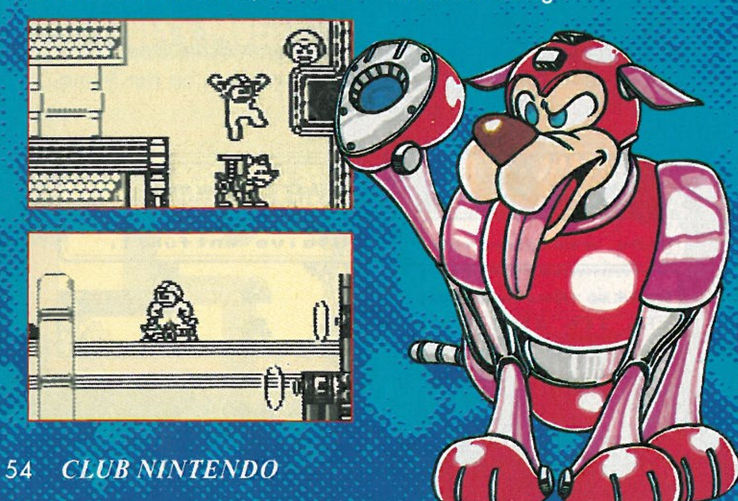
Eine Reise durch Raum und Zeit

Dr. Lights neueste Erfindung, der nukleare Zeitabsauger, ist verschwunden. Nicht auszudenken, was passiert, wenn jemand Falsches diese Maschine in die Hände bekommt. Er könnte aus Versehen den Zeitabsauger einschalten, und der Welt die Zeit rauben. Ein neuer Fall für Mega Man. (CM)

Mega Man (Game Boy)

Des Roboters bester Freund

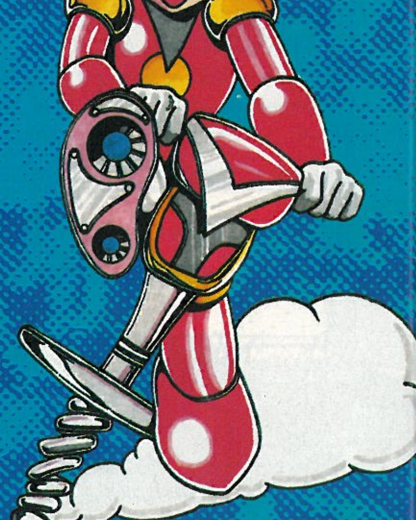
...ist immer noch Flitz. Im Englischen heißt er „Rush", was man so interpretieren könnte, daß der Roboterhund eben sehr „rasch" zur Stelle ist, wenn Mega Man ihn braucht. Wie immer, kann sich Flitz je nach Belieben (und nach Spielstand) verwandeln. In ein Trampolin (RC), ein Flugzeug (RJ) oder ein U-Boot (RM). Natürlich verbraucht der Hund beim Einsatz auch Energie.





Duett mit Quintet

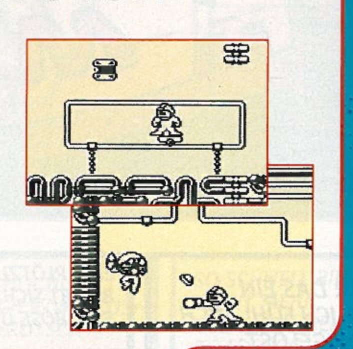
Nachdem Mega Man die acht Robotermeister besiegt und ihre Spezial-Waffen erhalten hat, lernt er den mysteriösen Quintet kennen. Dieser fordert ihn zu einem Kampf heraus, den Mega Man aber leicht bestehen kann. Anschließend überläßt Quintet ihm den Sakugarne, eine Art Pogo-Stab.



Acht Androiden, acht High-Tech Welten, acht Waffen

1 CLASH MAN STUFE

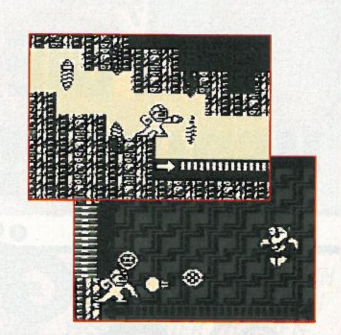
Clash Man gab sein Debut bereits in Mega Man 2 (NES) und ist seitdem um einiges stärker geworden. Der Game Boy-Bildschirm macht pixelgenaues Springen erforderlich. Seid Ihr dann aber doch in Clash Mans Kammer angekommen, könnt Ihr ihn mit dem gewöhnlichen Plasma-Schuß niedermachen.



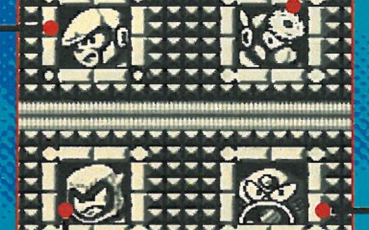
Ausrüstung: Clash-Bomben

2 METAL MAN STUFE

Seine Außenhülle wurde aus speziell beschichteten Stahlplatten gefertigt. Fast nichts kann diesen Roboter zerstören. AUSSER den Clash Bomben! Aber bevor Mega Man den Androiden in seine Einzelteile zerlegen kann, muß er durch die gefährliche Metallfabrik.

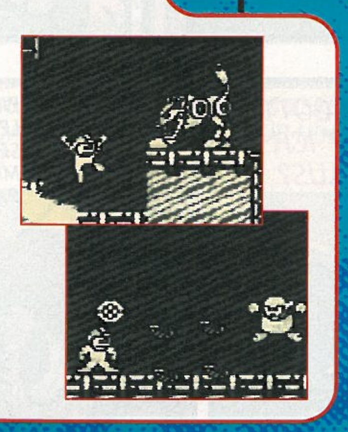


Ausrüstung: Metall-Frisbee



3 WOOD MAN STUFE

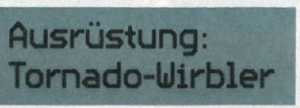
Auf den ersten Blick sieht alles nach einem ganz gewöhnlichen Wald aus. In Wirklichkeit ist es jedoch ein perfekt inszeniertes Szenario verschiedener Maschinen, Hologramm-Projektoren und Roboter. Wood Man läßt sich mit dem Metal Blade besiegen.

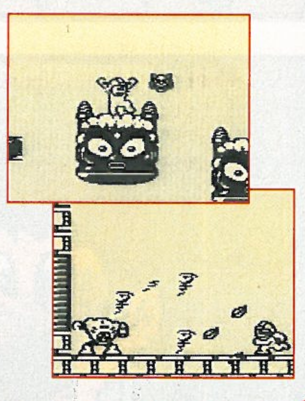


Ausrüstung: Blätter-Schild

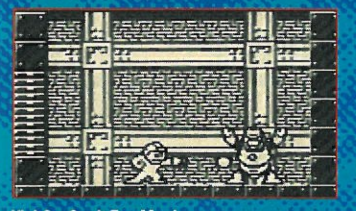
4 AIR MAN STUFE

Ganz besonders muß Mega Man in dieser Stufe auf die vielen Ventilatoren achten, die ihn von den Plattformen wegpusten wollen. Air Man selbst läßt sich mit dem Blätter-Schild besiegen, den Ihr zuvor von Wood Man bekommen habt. Und weiter geht's...

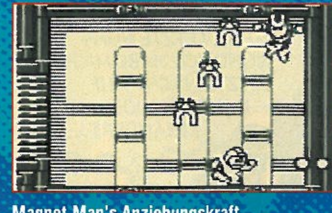




Ausrüstung: Tornado-Wirbler



Viel Spaß mit Top Man!



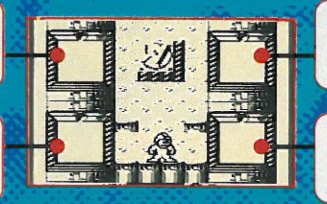
Magnet Man's Anziehungskraft

Noch mehr Metallmonster

Auf dem Eröffnungsbildschirm waren nur vier Roboter zu sehen. Mega Man-Kenner und -Liebhaber wissen jedoch, daß das noch nicht alles gewesen sein kann. Sind die ersten vier erst einmal besiegt, kommen die nächsten vier bestimmt. Und natürlich Quintet und Dr. Wily. Holt Euch die Zeitmaschine!

7 HARD MAN STUFE

6 MAGNET MAN STUFE

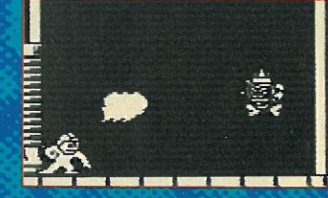


8 TOP MAN STUFE

5 NEEDLE MAN STUFE



Hard Man mag keine Magnete

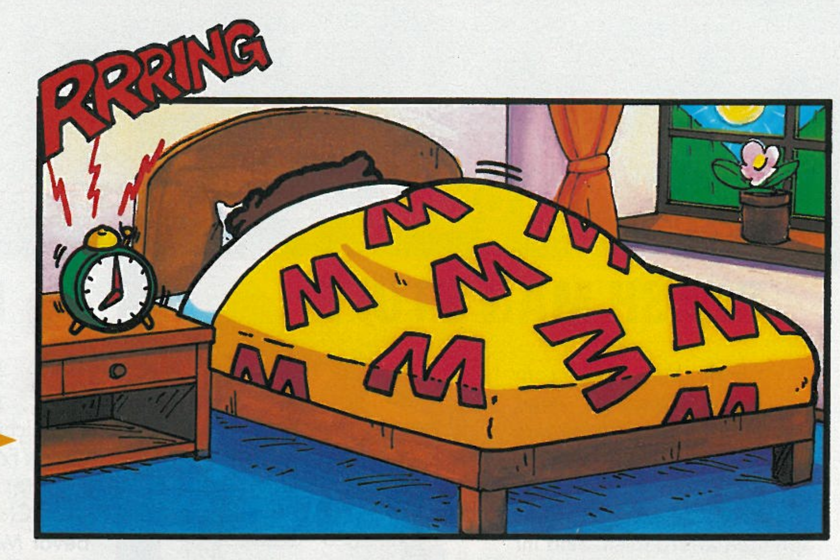


Sticheleien von Needle Man

Die Zeit rennt Euch davon. Holt Euch die Zeitmaschine!

SUPER MARIO

DIE VERWANDLUNG

















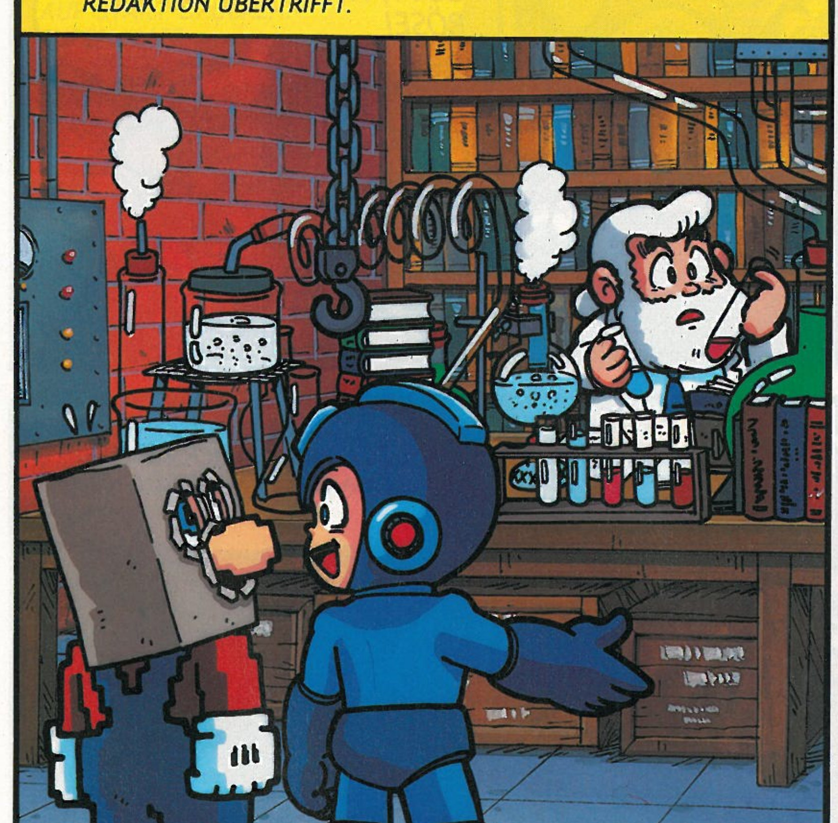






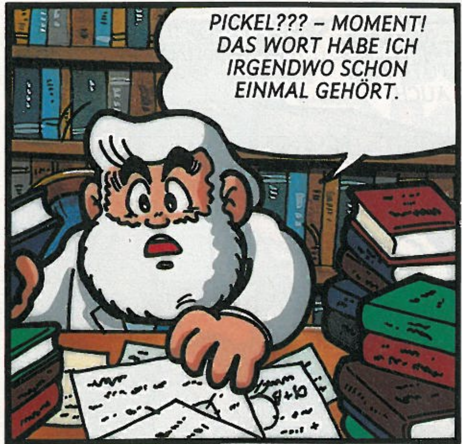











PICKEL??? – MOMENT! DAS WORT HABE ICH IRGENDWO SCHON EINMAL GEHÖRT.


ICH EMPFEHLE BEI TROCKENER HAUT: 'OIL OF MEGA MAN'.
ÖL


PICKEL..? PINSEL..?? PIXEL..! ACH DARUM GEHT ES. NA DANN...


ICH VERDOPPELE DICH UND FÜGE DICH DANN ZU EINEM ZUSAMMEN. VERTRAUE MIR EINFACH, LINK!


BLITZ


WAS ZUM...?! W? WARIO!!


BÖSE! BOSE! BÖSE! OH MEIN GOTT, WIE BIN ICH DOCH BÖSE!


ICH BIN SOGAR SEHR BÖSE...!!


...UM NICHT ZU SAGEN: VERDAMMT BÖSE!!!


NA TOLL! ICH GLAUBE WIR HABEN DA ETWAS WIRKLICH BÖSES GESCHAFFEN. WIR MÜSSEN IHN AUFHALTEN.


MACH DICH BEREIT, MARIO!
BRUMM


SCHNAPP


WIEDER IM LABOR VON DR. LIGHT: WARIO IST HINTER GITTERN UND NOCH BÖSER, ALS ZUVOR.
ICH SCHAU MAL NACH DEM DOKTOR... NICHT, DASS ER WIEDER IRGENDWELCHE DUMMHEITEN ANSTELLT.


DAS IST JA SUPER! DASS ICH DA NICHT VORHER DRAUFGEKOMMEN BIN. DIESES DING SOLL WAHRE WUNDER VOLLBRINGEN KÖNNEN.


UM DEM SPUK EIN ENDE ZU BEREITEN, MÜSST IHR GLEICHZEITIG AUF 'START' DRÜCKEN. SUPER, WAS?
DAS IST BÖSE!
ZUUMM...


JETZT ERKENNE ICH DICH END-LICH. DU BIST DOCH MARIO, ODER? – MOMENT, DER WECKER KLINGELT.
RING!


WAS, LUIGI? DU BIST PLÖTZLICH SCHWARZ-WEISS GEWORDEN?


OH NEIN!!!
ENDE



Alle Jahre wieder! – Mega Man's neuestes Abenteuer.

In Japan ist er bereits eine Kultfigur, in Europa beginnt er es jetzt zu werden. Mega Man, das elektronische Halbwesen mit den unglaublichen Fähigkeiten! Mega Man, der schon unzählige Abenteuer als Comic-Figur bestanden hat (leider nur in Japan), bevor er 1989 für das NES entdeckt wurde. Innerhalb kürzester Zeit wurde das Spiel zum Verkaufsschlager in den USA und in Japan. In Deutschland schaffte es Mega Man erst bei seinem zweiten NES-Auftritt, die Herzen der Spieler richtig zu erobern. Dann aber gewaltig! Mit einem Gastauftritt in der Fernsehserie „Captain N." erlebte der blaue Roboter einen ersten Höhepunkt in seiner Karriere. Seitdem versorgen uns die Spieledesigner von CAPCOM und NINTENDO fast jährlich mit einem neuen Videospiel aus der beliebten Reihe. Mega Man 1, 2, 3 und 4 auf dem NES und zwei weitere High-Tech-Jump'n'Runs auf dem Game Boy. Der sympathische Androide, in Japan heißt er übrigens „Rock Man", liegt damit noch vor Klempner-Superstar Mario (3 NES-, zwei Game Boy-Spiele). Bleibt nur abzuwarten, wann Mega Man sein Debut auf dem Super Nintendo geben wird...

Vorerst jedoch beglückt er uns mit einem weiteren Abenteuer auf dem bewährten NES. Sowohl graphisch, als auch musikalisch ist den Programmierern von „Mega Man 4" ein Meisterstück gelungen. Spieltechnisch hat man zum Glück keine Experimente gemacht und setzt auf das erfolgreiche Prinzip der Vorgänger. Die Geschichte zum Spiel, wie immer, haarsträubend und phantastisch, könnt Ihr auf der nächsten Seite lesen. (CM)

MEGA MAN 1



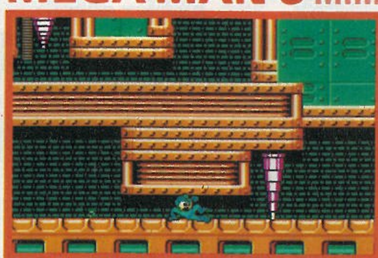
1989 – Heute schon gehört das Spiel neben „Pac Man", „Donkey Kong", „Space Invaders" und „Super Mario Bros. 1" zu den absoluten Klassikern unter den Videospielen. Und obwohl das Spiel schon relativ alt ist, kann es auch heute noch durch seine wunderschöne Graphik überzeugen. Ein guter Start für Mega Man!

MEGA MAN 2



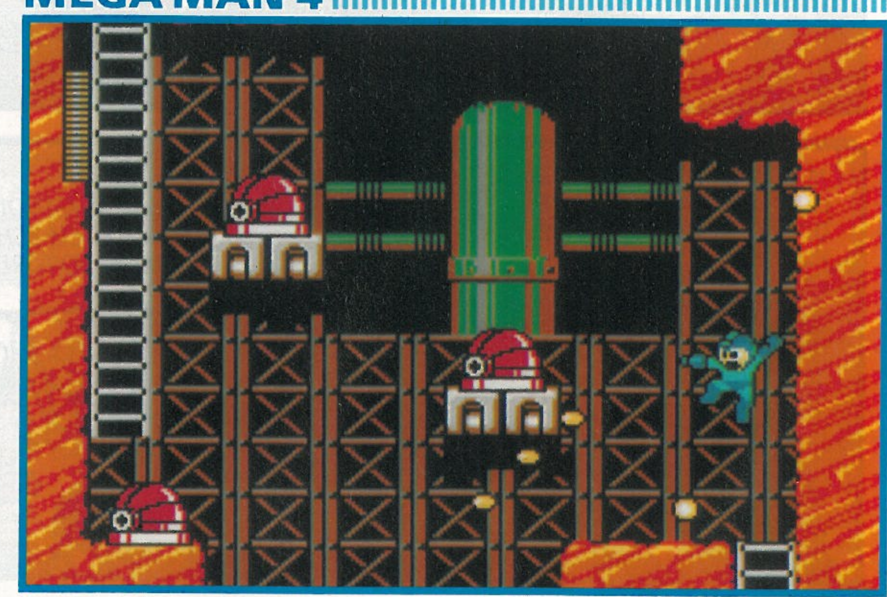
1991 – Die Idee mit den Sonderwaffen, die Mega Man nach Besiegen der einzelnen Roboter erhält, ist bei den Spielern hervorragend angekommen. Im zweiten Teil der Serie hat Mega Man zusätzlich drei weitere Gegenstände, die ihm bei der Suche nach Dr. Wily helfen. Ein abwechslungsreiches Jump'n'Run!

MEGA MAN 3



1992 – Was für Mario Yoshi ist, ist für Mega Man Flitz. Dr. Lights Androide erhält als Unterstützung den verwandlungsfähigen Roboter-Hund, mit dem er jetzt erstmals auch fliegen und schwimmen kann. Graphisch ist „Mega Man 3" eines der besten Spiele für das NES. Das heißt, ... bis JETZT!

MEGA MAN 4



Wer ist Dr. Cossack?

Die Mitglieder des „Interplanetarischen Parlaments" haben eine Sondersitzung einberufen. Grund dafür, ist die Belagerung der Millionenstadt Monsteropolis auf dem Planeten Astron. Der Abgeordnete Light ergreift das Wort: „Wir können nicht weiter tatenlos zuschauen, wie dieser verrückte Dr. Cossack Monsteropolis zugrunde richtet. Wir müssen etwas unternehmen. Und zwar jetzt!" – „Aber Dr. Light, er sieht ja ganz nett aus, aber... Dieser Anforderung ist er nicht gewachsen." – „Das werden wir ja sehen!" Dr. Light verläßt frustriert den Plenarsaal und fliegt in sein Labor zurück. Dort lädt er Mega Man's Solarzellen auf und rüstet ihn für den bevorstehenden Kampf mit einer neuen Waffe, dem 'Mega Buster' aus. Natürlich wird auch Flitz dabei



sein, und Utensilo, ein elektronischer Koffer mit Ersatzteilen für Mega Man und seine Sonderwaffen. Aber eine Frage beschäftigt Dr. Light doch. Wer ist dieser Dr. Cossack? Was führt er im Schilde? Und – was ist eigentlich aus Dr. Wily geworden? Fragen, auf die es im Moment noch keine Antworten gibt. Aber vielleicht könnt Ihr zusammen mit Mega Man, Flitz und Utensilo dem Geheimnis auf die Spur kommen.

was wollen Sie denn tun? Sein Roboterheer soll ja angeblich noch stärker sein, als die legendäre Roboterarmee von Dr. Wily. Die werden Sie doch noch nicht vergessen haben, oder?" – „Ich habe gar nichts vergessen! Aber Sie sollten nicht vergessen, daß mein Roboter Mega Man..." – „Mega Man! Wenn ich schon diesen Namen höre. Zugegeben,



FLITZ

▶ FLUG-FLITZ
RJ – Ein Köter geht in die Luft. Aber erst, wenn Ihr den letzten Robotermeister Drill Man besiegt habt.



▶ SCHWIMM-FLITZ
RM – Nach dem Duell mit Toad Man gesellt sich Schwimm-Flitz zu Euch. Ihn kann kein Wässerchen trüben.

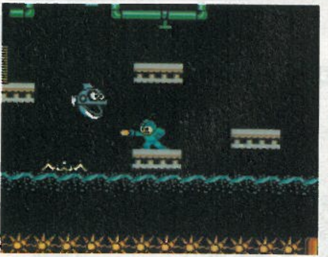


▶ SPRUNG-FLITZ
RC – Auf Kommando fährt der Roboter-Hund sein eingebautes Sprungbrett aus. Nun geht es steil nach oben.

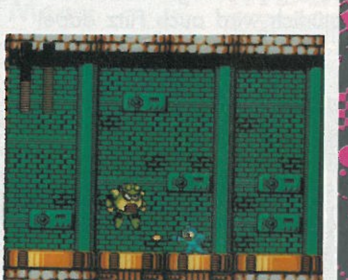


1 TOAD MAN SEKTOR

Mega Mans Abenteuer beginnt bei Regen, aber wenn er sich beeilt, kann er das unterirdische Labyrinth von Toad Man erreichen, ohne zu rosten. Unten warten jedoch noch mehr Wasserspiele auf Dr. Lights Roboter, und natürlich Toad Man.



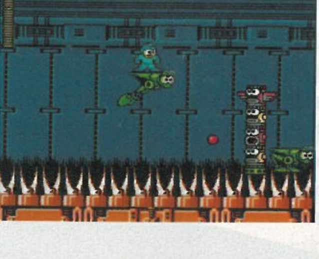
Mit Schwimm-Flitz wäre das alles kein Problem, aber ohne ihn . . . Auf keinen Fall gegen die Spikes am Boden kommen.



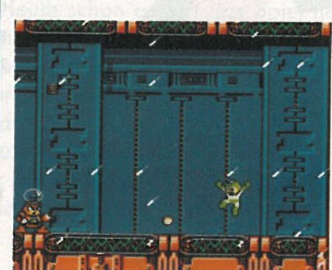
Das Duell mit Toad Man entlockt Mega Man-Profis eher ein müdes Lächeln. Anschließend gibt es den „Rain Flush".

2 BRIGHT MAN SEKTOR

Bright Man hat sich sein gesamtes Labyrinth vergolden lassen, denn Gold ist ja bekanntlich ein Edelmetall. Aber mit dem Mega Buster und dem „Rain Flush" kann Mega Man selbst die edelsten und härtesten Metalle zerstören. Auch hier geht es wieder wild zu.



Auf dem Rücken der Robo-Frogs geht es nach rechts. Achtung: Nicht auf die Spikes fallen oder abstürzen. Alles klar?



Benutzt den „Rain Flush", wenn Ihr zu Bright Man kommt. Ein paar Regentropfen sollten genügen, um ihn zu vernichten.

3 PHARAOH MAN SEKTOR

Die Nachbildung der Cheops Pyramide von Gizeh ist die Heimat von Pharaoh Man. Ein schrecklicher Fluch lastet auf diesen Gemäuern. Riesige Sandwürmer, heimtückische Mumien und elektrische Fledermäuse. Irgendwo hier ist der Ballon versteckt.



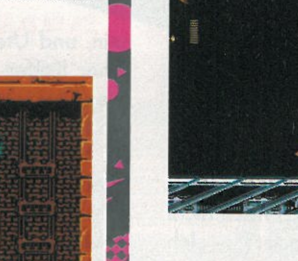
Die Mumien halten sich in den Gemäuern der alten Pyramide versteckt. Ab und zu werfen sie mit ihren Schädeln.



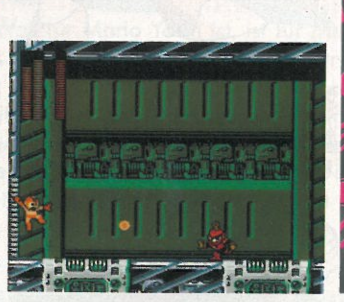
Was Tut-Ench-Amun, was nicht auch Nofretete? – Er ist sehr schnell und kann nur mit dem „Flash Stopper" gebremst werden.

4 RING MAN SEKTOR

Station 4 der Reise ist Ring Mans Sternbasis. Zu Beginn solltet Ihr wieder einmal den „Rain Flush" einsetzen, bei den Schrauben-Hippos dann den Mega Buster oder den „Pharaoh Shot", den man übrigens auch aufladen kann („B" gedrückt halten).



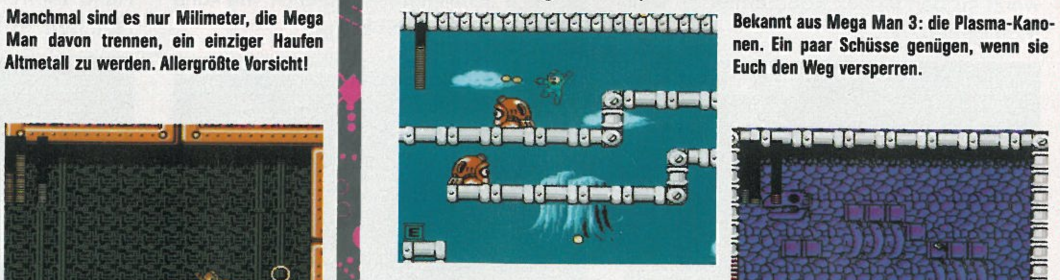
Die kleinen Saturn-Kreisel sind eine gute Gelegenheit, die Energie von Mega Man aufzuladen. Immer warten, bis einer kommt.



Sein „Ring Boomerang" ist nicht zu verachten, aber mit dem „Pharaoh Shot" ist das Kapitel Ring Man ein sehr kurzes.

5 DUST MAN SEKTOR

Dust Man ist der fünfte Roboter, den Mega Man besiegen muß, um seine Sonderwaffe zu bekommen. Gar nicht so einfach, aber möglich. Besondere Aufmerksamkeit verlangen die Druckpressen, die mit gewaltiger Wucht alles zu Staub zermalmen können.



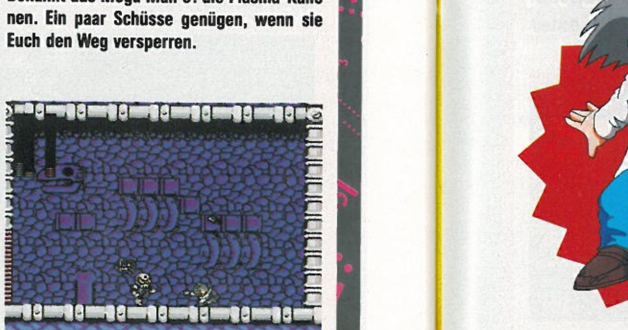
Manchmal sind es nur Milimeter, die Mega Man davon trennen, ein einziger Haufen Altmetall zu werden. Allergrößte Vorsicht!

Dust Man läßt sich besonders gut mit dem „Ring Boomerang" bekämpfen. Bald habt Ihr es geschafft. Nur noch 3 Roboter!

6 SKULL MAN SEKTOR

Der Weg zu Skull Man führt an einem riesigen Skelett vorbei. Was man jetzt als böses Omen verstehen könnte, ist jedoch nichts, als ein großer Bluff. Der Skull Man Sektor ist nämlich einer der leichtesten im ganzen Spiel.

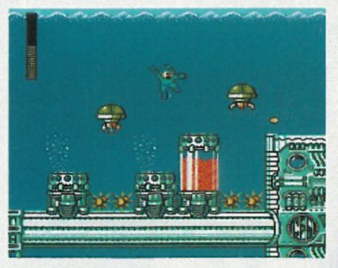
Bekannt aus Mega Man 3: die Plasma-Kanonen. Ein paar Schüsse genügen, wenn sie Euch den Weg versperren.



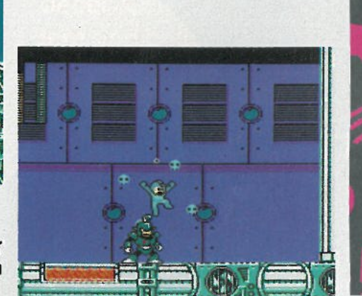
Skull Man besitzt einen Schild, der unzerstörbar ist. Mit dem „Dust Crusher" gehört er jedoch bald der Vergangenheit an.

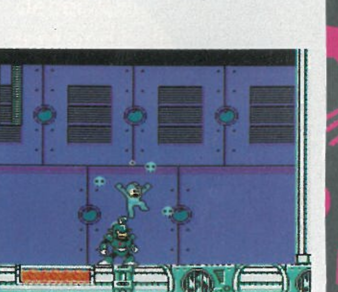
7 DIVE MAN SEKTOR

Endlich könnt Ihr ausprobieren, was man mit Schwimm-Flitz alles machen kann. Darüberhinaus könnt Ihr in diesem Sektor den „Wire" (Flaschenzug) finden. Den Wal, dem Ihr zweimal begegnen werdet, schickt Ihr mit dem Mega Buster in den Walhimmel.



Metallische Quallen: Heimtückisch und unzerstörbar. – Mega Man: Klein und gemein. – Wer von beiden wird der Sieger sein?

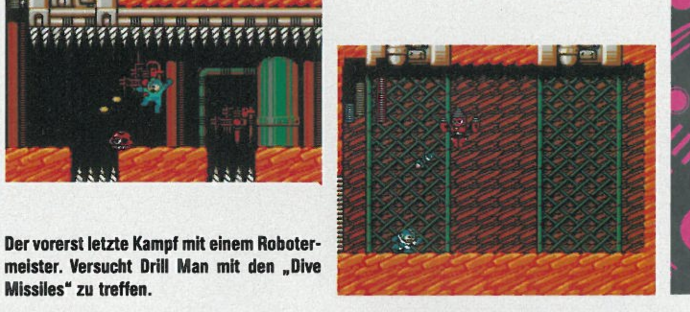




Mit Dive Man könnt Ihr ein Duell unter Wasser austragen. Benutzt den eingebauten Mega Buster oder die „Skull Barrier".

8 DRILL MAN SEKTOR

Bevor Ihr Euch um Dr. Cossack kümmert, müßt Ihr noch die „Drill Bombs" und Flug-Flitz bekommen. Das ist aber gar nicht so einfach, weil Drill Mans Labyrinth eines der schwierigsten ist. Die Schalter werden Euch einiges Kopfzerbrechen bereiten.



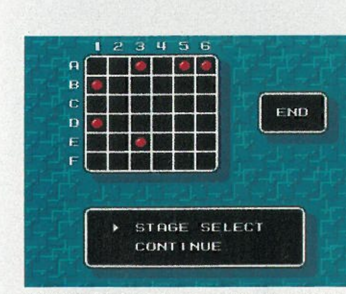
Spikes, wo man auch hinsieht! Und ganz nebenbei wird man von allen Seiten attakkiert. Nur nicht die Hoffnung aufgeben.

Der vorerst letzte Kampf mit einem Robotermeister. Versucht Drill Man mit den „Dive Missiles" zu treffen.

Und was kommt jetzt . . ?



Bei ihm ist keine Schraube locker. Mega Man!



Mit dem richtigen „Password" geht es weiter.



Der geniale und unberechenbare Dr. Wily.

Voll ausgerüstet begibt sich Mega Man auf die Suche nach Dr. Cossack.

Noch habt Ihr die Möglichkeit, alle Roboter ein zweites Mal zu besuchen. Das ist ganz praktisch, falls Ihr noch einige Energietanks für das bevorstehende Abenteuer sammeln wollt. Ihr werdet sie brauchen! – Habt Ihr erst einmal Dr. Cossacks Labor betreten, gibt es kein Zurück mehr. Nur noch „CONTINUE" oder den letzten Ausweg: Die RESET-Taste. Wer andere Mega Man-Spiele kennt, der weiß, was jetzt kommt. Eine ellenlange Stufe, bei der man bei jedem Gegner aufs neue entscheiden muß, welche von den gesammelten Spezial-Waffen man jetzt benutzen sollte. Also fast wie bei einem Adventure-Spiel . . . Und so kann man mit gutem Gewissen behaupten, daß „Mega Man 4" ein hervorragendes Action-Adventure ist. Doch das ist längst nicht alles, was die Spiele aus der Mega Man-Serie auszeichnet. Immer wieder erlebt man Überraschungen und witzige Einlagen. Bei „Mega Man 1" zum Beispiel kann man einen der Gegner (Rockman) nur dann besiegen, wenn man den „Trick mit der PAUSE-Taste" kennt. Am Ende von „Mega Man 2" gelobt Dr. Wily Besserung und kriecht vor Mega Man auf dem Boden.

Hauptperson in „Mega Man 3" ist zunächst der allmächtige Cyborg, der allerdings auch von Dr. Wily gesteuert wird (erfährt man später). Und bei „Mega Man 4" . . ?

„Wer ist Dr. Cossack?", haben wir gefragt. Hier die Antwort! Dr. Cossack ist ein ehemaliger Kommilitone von Dr. Wily. Schon in den Studententagen mußte er ständig unter den gemeinen Intrigen von Dr. Wily leiden. Und heute, zwanzig Jahre danach, ist er erneut ein Opfer von Dr. Wily's Machenschaften. Der geniale, aber kranke Wissenschaftler hat Dr. Cossacks Tochter entführt und verlangt statt einem Lösegeld die Unterstützung bei der Eroberung des Planeten Astron.

Eure Aufgabe dürfte damit klar sein. Findet Dr. Cossack, besiegt ihn und macht Euch zum vierten Mal auf die Suche nach Dr. Wily. Das einzige Problem: Seid Ihr in der Dr. Cossack/Dr. Wily Stufe, gibt es kein neues Password. Wenn Ihr das Spiel also unterbrecht, müßt Ihr das nächste Mal wieder erneut starten (allerdings mit den acht Spezial- Waffen, Schwimm-, Flug- und Sprung-Flitz, dem Ballon und dem Flaschenzug).

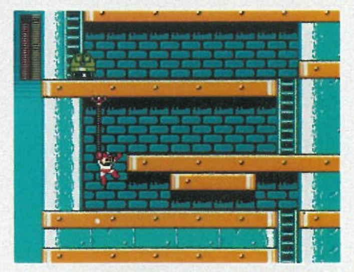
Viel Glück!



Vielfalt. Wenn Mega Man voll ausgerüstet ist.

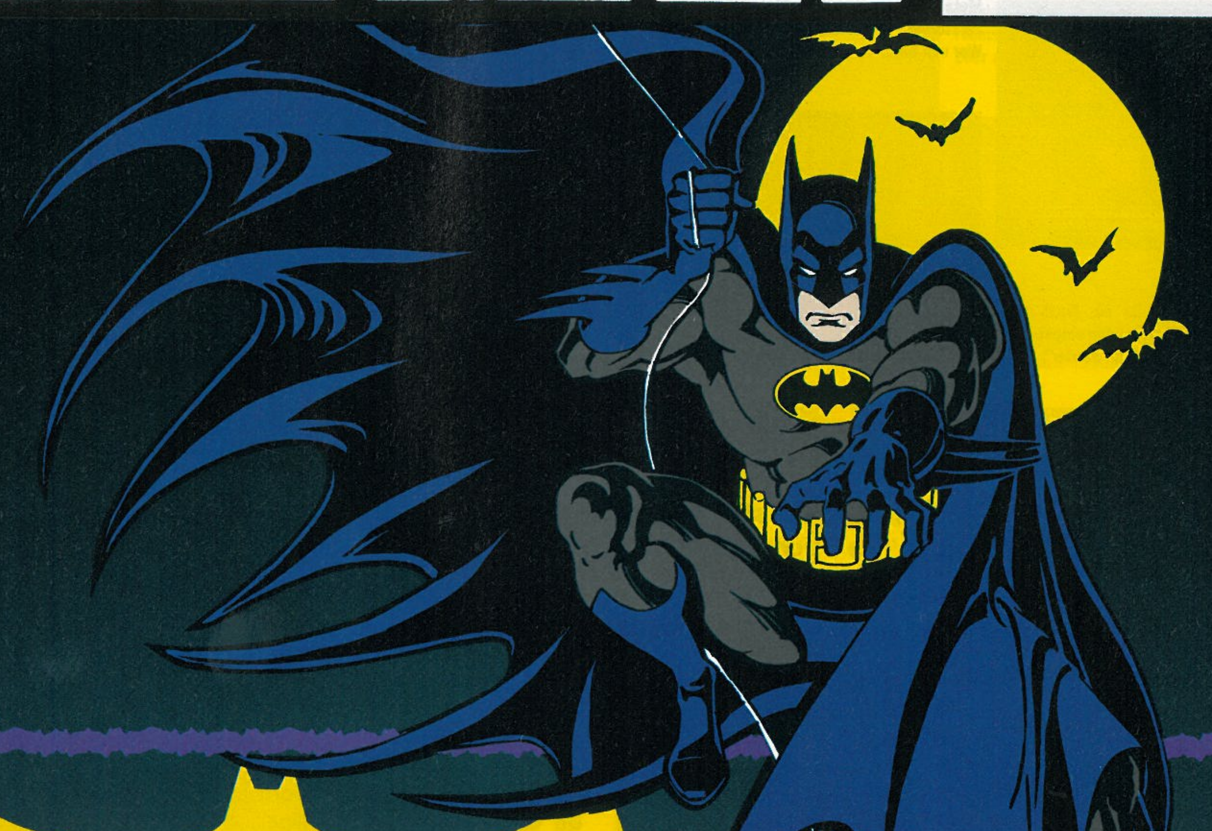


Ein verwandlungsfähiger Roboter für jeden Zweck.



Einzigartig. Mega Mans neues Handwerkszeug.

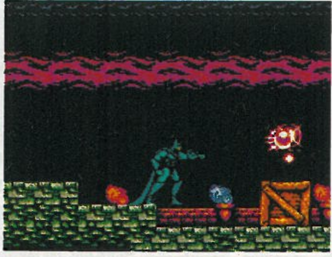
BATMAN™ RETURN OF THE JOKER™



Es wird Nacht...

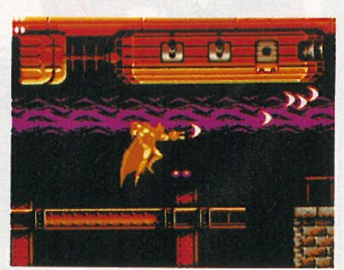
. . . in Gotham City. Nebel liegt über der Stadt und Regen tropft vereinzelt auf den warmen Asphalt. Aus einer dunklen Seitenstraße ertönt ein höhnisches Gelächter, ausgestoßen von einer skuril gekleideten Gestalt. Eine grinsende, bleiche Fratze blickt bedrohlich in die Dunkelheit: „Batman, der Joker ist zurückgekehrt und diesmal wirst auch Du mich nicht aufhalten können!" Erneut ertönt das teuflische Lachen . . . Mit Return of the Joker liefert Sunsoft bereits das zweite Batman Abenteuer für das NES ab. Das neueste Batgame knüpft genau dort an, wo das alte endete. Das Batsignal leuchtet, der Joker wartet auf Euch!





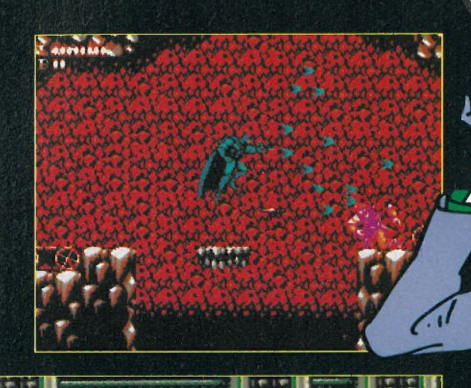
Der unverwundbare Maskierte

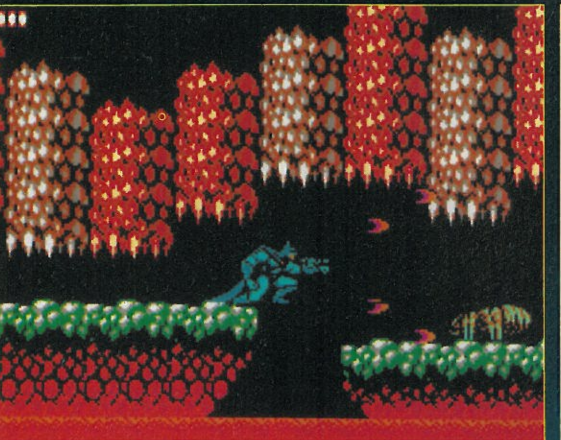
Auf seinem Kreuzzug gegen die Legionen des Jokers ist Batman zunächst nur mit einer Handgelenkwaffe ausgerüstet. Mit dieser ist es ihm möglich, Kisten zu öffnen, in denen sich Spezialwaffen befinden. Manche der besiegten Gegner hinterlassen eine Energiekapsel, die es gilt einzusammeln. Hat Batman acht Energiekapseln gesammelt, ist er für kurze Zeit unverwundbar und im Besitz einer Superwaffe.

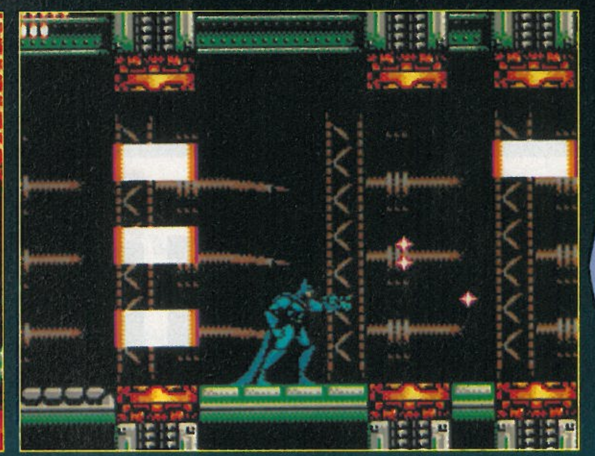


Batman! Der Joker ist zurückgekehrt!

Einer der größten Comic Helden tritt sein zweites Abenteuer auf dem NES an . . . BATMAN! Der maskierte Rächer, der in Gotham City für Recht und Ordnung sorgt, steht erneut seinem Erzfeind, dem Joker, gegenüber. Da Batman ursprünglich und hauptsächlich Comic Charakter ist, wirkt auch sein neuestes Abenteuer wie ein zu Graphik gewordener Comic. Die Charaktere sind brillant gezeichnet und die Farben und Graphiken vermitteln die typische, düstere Atmosphäre der Batman-Comics. (MM)







Armbrust

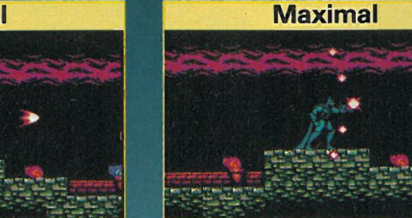


Die Armbrust, symbolisiert durch den Buchstaben C, schießt einen sehr starken Energiepfeil ab, der jedoch nur langsam wieder aufgeladen werden kann.

Normal



Maximal



Schutzstern





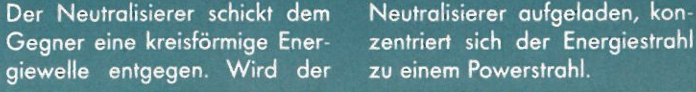
Der Schutzstern schießt Sternenförmige Energieladungen in drei Richtungen. Wird der Schutzstern aufgeladen, erzeugt er ein Energiefeld, das kein Gegner durchdringen kann.

Normal

Maximal

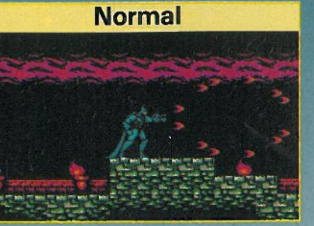


Neutralisierer



Der Neutralisierer schickt dem Gegner eine kreisförmige Energiewelle entgegen. Wird der Neutralisierer aufgeladen, konzentriert sich der Energiestrahl zu einem Powerstrahl.

Normal



Maximal



Batarang

Die klassische Waffe. Die geworfenen Batarangs lenken automatisch auf den Gegner zu. Der geladene Batarang erzeugt ein Energiefeld, das jeden Gegner auf Distanz hält.

Normal

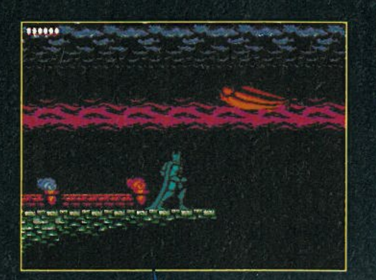


Maximal



Bat Zone 1 Die Gotham City Kathedrale

Batmans Abenteuer beginnt dort, wo sein letztes endete, in der Kathedrale von Gotham City. Hier stand er zuletzt dem Joker gegenüber und hier nimmt er dessen Spur wieder auf.





Im Turm der Kathedrale muß Batman nach oben klettern. Doch Vorsicht, die Schergen des Jokers lauern bereits. In diesem Level empfiehlt es sich, den Schutzstern einzusetzen, denn die Gegner bewegen sich über dem Fledermausmann. In dem Turm der Kathedrale befinden sich sechs Kisten, von denen einige Spezialwaffen beinhalten, laßt Euch diese nicht entgehen.



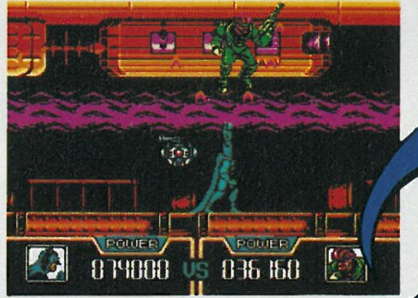
Habt Ihr den Turm der Kathedrale hinter Euch gelassen, erwarten Euch die Gargoyles von Gotham City. Statuen, die erst erwachen, wenn Batman in ihre Nähe kommt und dann mit Blitzen angreifen. Die Gargoyles scheinen zunächst unverwundbar, doch wenn Batman genau vor ihnen steht, sind auch sie zerstörbar.

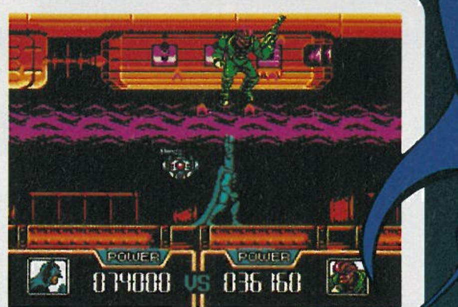


Der Ace Ranger

Am Ende der ersten Batzone wartet der Ace Ranger. In diesem ersten Kampf habt Ihr doppelt soviel Energie wie Euer Gegenüber, doch dafür arbeitet der Ace Ranger mit einigen üblen Hilfsmitteln, den Mechanoids.

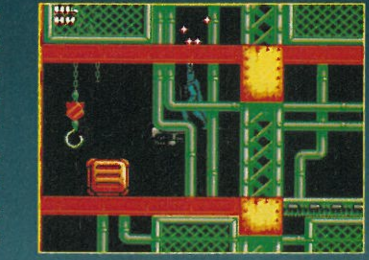




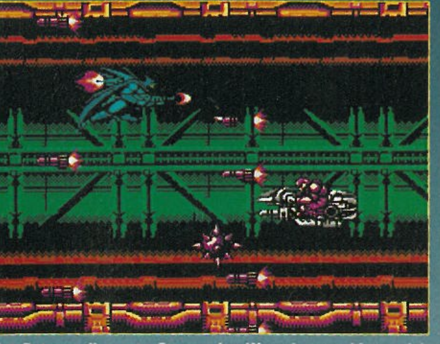


Bat Zone 2 Jokers Warenhaus

Die Suche nach dem Clown Prince führt Batman als nächstes in das Warenhaus des Jokers. Batmnans Weg führt über Plattformen, die er schnell wieder verlassen muß, bevor sie in die Tiefe stürzen, hin zu den Gefolgsleuten des Jokers, die plötzlich aus dem Nichts auftauchen.

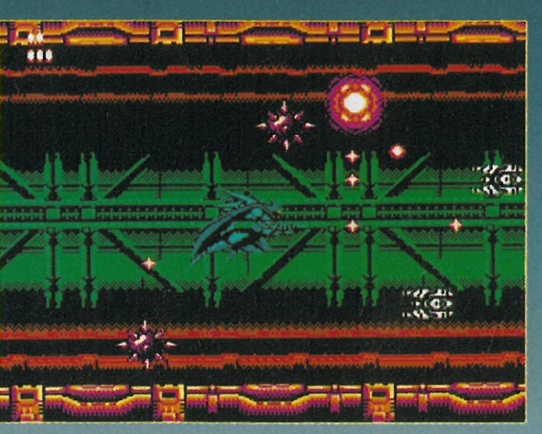








Hat Batman die erste Etappe des Warenhauses hinter sich gelassen, ist es an der Zeit, den Bat Racer einzusetzen, der den Maskierten durch die Luft trägt.



Bat Action Der Joker wartet!

Batman hat das Warenhaus des Jokers hinter sich gelassen und den Ace Ranger bezwungen. Das jedoch war erst der Anfang. Fünf weitere Zonen hat der dunkle Rächer noch zu überwinden, um den Joker für immer unschädlich zu machen.



Bat Zone 3



Im Eistal wird Batman von den Magiern angegriffen, die ihm ihren vernichtenden Kältetornado entgegenschicken.

Bat Zone 4

Die vierte Bat Zone führt den Maskierten in die Raffinerie. Hier warten Jokers Schergen mit einem erweiterten Waffenarsenal.

Bat Zone 5



Zone 5, der Untergrundkanal. Hierher hat sich der Joker zurückgezogen, als er Batman in der Raffinerie entdeckte.

Der Minedroid

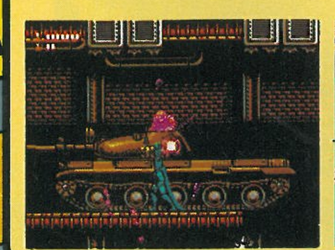
Am Ende der dritten Zone erwartet Euch der Minedroid. Dieser Gegner ist genauso stark wie Batman Greift an, sobald ihr ihn seht.

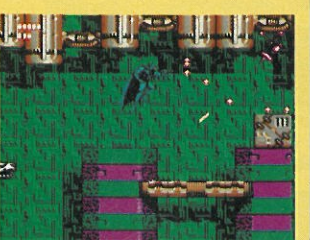


Die Main Control Unit. Dieser Endgegner wartet auf Batman am Ende der vierten Zone. Unterschätzt diese Kontrolleinheit nicht. Versucht, ununterbrochen auf die Einheit zu schießen, denn nur, wenn ihr den Gegner nicht unter Beschuß nehmt, reagiert er mit einem Gegenschlag.







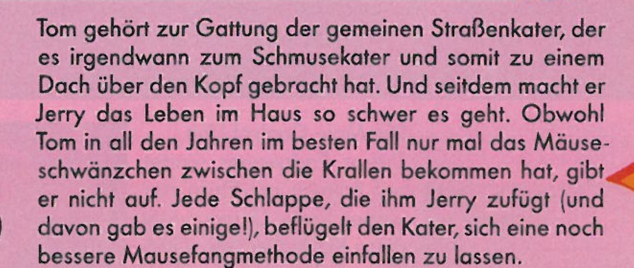


Wo liegt das Problem?

Tom hat es mal wieder geschafft: Jerry ist auf hundertachtzig! Der Kater, der sich für die Krone der Schöpfung hält, hat sich den kleinen Tuffy geschnappt und in eine Truhe auf dem Dachboden eingesperrt. Jerry, der gerade im Keller seine Käsevorräte inspiziert, hört dank seiner feinen Ohren die Hilferufe seines Neffen und startet sofort die käsigste Rettungsmission aller Zeiten. (PN)



TOM



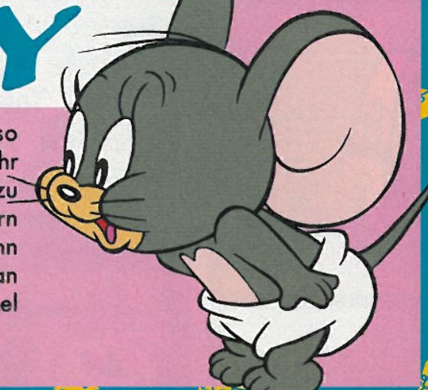
Tom gehört zur Gattung der gemeinen Straßenkater, der es irgendwann zum Schmusekater und somit zu einem Dach über den Kopf gebracht hat. Und seitdem macht er Jerry das Leben im Haus so schwer es geht. Obwohl Tom in all den Jahren im besten Fall nur mal das Mäuseschwänzchen zwischen die Krallen bekommen hat, gibt er nicht auf. Jede Schlappe, die ihm Jerry zufügt (und davon gab es einige!), beflügelt den Kater, sich eine noch bessere Mausefangmethode einfallen zu lassen.

JERRY



Dieser Mäuserich ist der lebende Beweis: Körpergröße ist nicht alles! Sein scharfer Verstand, seine mäuseflinken Beine und sein wacher Blick machen Jerry zu einem echten Katerschreck. Kaum eine Klemme, in die Jerry hineingerät, aus der er nicht ganz fix wieder herauskommt. Sein Lieblingshobby: Käse, dicht gefolgt von Tom-ärgern. Wenn er den dummen Kater mal wieder so richtig auf's Kreuz gelegt hat, könnte sich der clevere Mäuserich in die Ecke lachen.

TUFFY



Ein wahres Energiebündel! Wenn Jerrys Neffe Tuffy so richtig in Fahrt kommt, ist der Windelmatz nicht mehr zu bremsen. Sein größter Wunsch ist es, einmal so zu werden wie Onkel Jerry. Vor allem das Kater-ärgern beherrscht Tuffy schon jetzt hervorragend. Tom kann davon ein deprimierendes Lied singen. Was Tuffy so an Tricks aus der Windel zaubert… da ist selbst Onkel Jerry manchmal sprachlos!

Die Basis des Käses

Hilfreicher Käse und so



So ein großes Käsestück gibt frische Energie: Füllt ein Jerry-Herz auf.



Besser als kein Käse: Auch Käsebröckchen geben verbrauchte Energie zurück.



Mit Mottenkugeln setzt sich ein wackerer Mäuserich gegen die stärksten Gegner zur Wehr.

Jerry gegen die Welt

Auf seinem Weg vom Keller bis auf den Dachboden bekommt Jerry nicht nur Ärger mit seinem ewigen Widersacher Tom, sondern auch mit stichwütigen Bienen, hinterlistigen Spinnen mit ihren klebrigen Netzen, vollkommen abgedrehten Fledermäusen und, und, und.



Ohne Pause weben die Spinnen im ganzen Haus ihre klebrigen Netze, in der Hoffnung Mäusebeute zu machen.

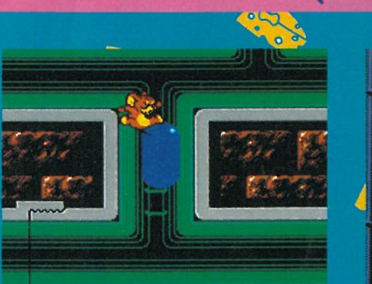
Irgendwo in der Nähe müssen die Bienen ihr Hauptquartier haben, sonst gäbe es nicht so viele davon.



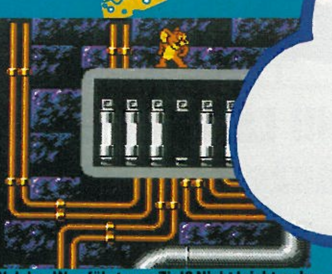
Anstatt daran zu knabbern, schmeißen die Eichhörnchen lieber mit den Eicheln. Alles etwas anders hier!

Im Keller (Stage 1)

Hier kann man leicht die Orientierung verlieren: Schon lange wurde der Keller nicht mehr aufgeräumt! Das Ergebnis ist ein heilloses Durcheinander, bestehend aus Kisten, Rohren, Kabelsträngen, liegengebliebenen Nägeln und Schrauben, alten Glühbirnen und Ungeziefer aller Art. Jerry muß hier alle Mäusesinne beisammen haben. Er weiß aber: Der Ausgang ist rechts oben! Zum Glück hat er schon früher im Keller an strategisch günstigen Stellen Käse deponiert, die ihm immer wieder neue Energie geben. Im Keller kann er sich mit Mottenkugeln, Hammer und Bratpfanne verteidigen.

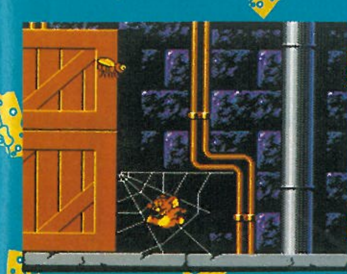


Für Jerry werden sogar Wassertropfen zur gefährlichen Sturzflut.



Welcher Weg führt zum Ziel? Nicht leicht zu beantworten. Und dabei war das erst der Keller!!

Renn nur, Du Schlauberger, ich krieg Dich doch!



Ein riesiges Labyrinth mit jeder Menge Spinnen und Bienen und Nägeln und Schrauben und…





Action Video

MONOPOLY



Familien-skandal!

Wer kennt das nicht? Die gesamte Familie leidet unter akuter Geldnot, während der jüngste Sproß nur gegen die Erhöhung seines Taschengeldes davon abgehalten werden kann, alle zu ruinieren. Das ist Spaß, das ist Leben, das ist Monopoly natur. (AK)

Jeder gegen jeden

Auf dem Nindendo Entertainment System ist mit Monopoly eines der beliebtesten Gesellschaftsspiele umgesetzt worden. Das Spielprinzip ist das Bewährte geblieben und auch auf dem NES geht es in erster Linie darum, Grundbesitz zu erwerben und sein Geld zu vermehren.

Gewinnen ohne Schuld und Sühne!

Das NES-Monopoly bietet mannigfaltige Optionen: So kann man mittels eines Game-Editors beliebige Vorgaben ändern. Zum Beispiel, wieviel Geld jeder Spieler zu Anfang erhält, oder wieviele Häuser schon vergeben sein sollen. Auch, auf Zeit zu spielen, ist eine neue, interessante Variante.



Besitzrechtskarte

Schlossallee

Grundstückswert	DM	8000
Miete Grundstück allein		1000
« mit 1 Haus		4000
« « 2 Häusern		12000
« « 3 Häusern		28000
« « 4 Häusern		34000
« « 1 Hotel		40000

Wenn ein Spieler alle Grundstücke einer Farbengruppe besitzt, so ist die Miete auf den unbebauten Grundstücken dieser Farbengruppe doppelt so hoch.

1 Haus kostet DM 4000
1 Hotel « 4 Häuser u. DM 4000

Der Hypothekenwert des Grundstückes beträgt DM 4000





Ich will Land, mehr Land, die ganze Welt. Sofort!

Was für ein Gefühl: Der Mitspieler landet zum wiederholten Male auf der Schloßallee mit zwei Hotels und muß horrende Mieten zahlen! Ein anderer steht auf dem Bahnhof und kann sein Ticket nicht mehr begleichen! Ein dritter kann die Stromrechnung nicht mehr bezahlen und sitzt finanziell im Dunkeln. Bis zu 8 Spieler können sich auf dem NES gegenseitig ruinieren, wobei das NES beliebig viele Mitspieler übernehmen kann. Die komfortable Konsolen-Umsetzung macht aus dem Brettspiel ein luxuriöses Vergnügen.

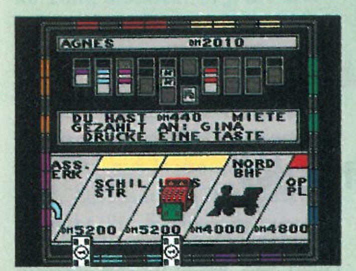
Familien-Spannung garantiert!

Alle Elemente des klassischen Monopoly wurden für das NES umgesetzt. Der oder die Spieler geben Ihren Spielfiguren mithilfe des Joy-Pads das Zugkommando: wie von Geisterhand bewegen sich die Figuren attraktiv animiert über das original Monopoly-Spielfeld.

Die gesamte finanzielle Abwicklung kann vom NES übernommen werden: die elektronische Bank verwaltet die Finanzen von bis zu 8 Mitspielern, bietet Häuser zum An- und Verkauf an (12 Hotels und 32 Häuser) und berechnet die Hypotheken.

Selbstverständlich findet man beim NES-Monopoly die Gemeinschafts-Feld- und Ereignis-Karten. Jeweils 12 an der Zahl, geben sie den Spielern ab und zu Vorgaben, was zu tun ist, sollte man auf dem Spielbrett auf das entsprechende Feld kommen. Der gesamte Handel zwischen Mitspielern und der Bank wird vom Spiel geregelt.

(Hintergrund ist nicht mit Original-Spielbrett identisch!)



Eigene Grundstücke bringen ganz schön was in die Kasse!

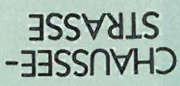
Schlechte Geschäfte und ab ins Gefängnis!

Natürlich – alle Monopoly Fans haben schon darauf gewartet: „Gehe ins Gefängnis..." ist selbstverständlich auch in der hervorragend gelungenen Monopoly-Version auf dem NES enthalten. Und vieles mehr.

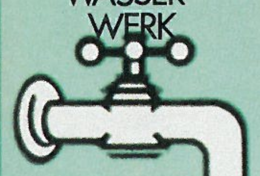
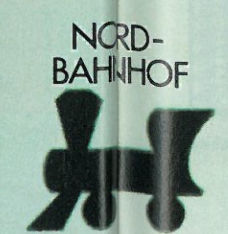














LOS
ZIEHEN SIE IM VORÜBERGEHEN DM 4000 GEHALT EIN
BADSTRASSE
GEMEINSCHAFTS-FELD
TURMSTRASSE
EINKOMMEN-STEUER
SÜDBAHNHOF
CHAUSSEE-STRASSE
EREIGNIS-FELD
ELISENSTRASSE
POSTSTRASSE
NUR ZUM BESUCH
ELEKTRIZITÄTS-WERK
HAFEN-STRASSE
WEST-BAHNHOF
MÜNCHNER-STRASSE
THEATER-STRASSE
EREIGNIS-FELD
MUSEUM-STRASSE
OPERNPLATZ
NORD-BAHNHOF
LESSING-STRASSE
SCHILLER-STRASSE
WASSER-WERK
GOETHE-STRASSE
GEHEN SIE IN DAS GEFÄNGNIS
RATHAUSPLATZ
HAUPTSTRASSE
EREIGNIS-FELD
ZUSATZ-STEUER
SCHLOSSALLEE
FREI PARKEN

TIPS T & T TRICKS

Super Mario World (Super Nintendo)

Hallo Nintendo!

Nachdem ich heute in der Sternenwelt von Super Mario World alle 5 versteckten Ausgänge gefunden habe, hat sich vor mir die sehr schwierige Special-Welt aufgetan. Acht blinkende Punkte stellten mich vor eine neue Herausforderung, über deren Betrachtung ich einen musikalischen Trick entdeckte. Denn wenn man die Landkarten-Musik ungefähr zwei Minuten ertönen läßt, so verändern sich die Akkorde zu dem klassischen Thema von Super Mario Bros. I! Ist das nicht eine nette Abwechslung von der schwierigen Special-Welt? Viel Spaß beim Anhören!

Daniel Gunia,
Ismaningerstraße 68,
8000 München 80

Super Castlevania IV (Super Nintendo)

Top Secret

Die geheimnisumwitterten Burgen von Dracula bergen nicht nur viele Gefahren, auch Schätze und Geheimnisse warten auf Simon Belmont. Keine einzige Kerze solltet Ihr Euch entgehen lassen, denn jede einzelne verbirgt etwas. Doch es gibt auch verborgene Räume, in denen eine Menge an Überraschungen auf Euch wartet. In Level 6-2 fallen schlecht installierte Kronleuchter herunter. Zwischen dem zweiten und dritten Lüster müßt Ihr mit Eurer Peitsche nach unten schlagen, und Ihr werdet eine Treppe entdecken. Was Euch dort unten erwartet, wird an dieser Stelle noch nicht verraten...



Ein zweiter Schlag und der Weg wird frei!

Tiny Toon Adventures (NES)

Nicht tauschen!

Das ganze Rübenland ist in Aufruhr: Babs Bunny ist entführt worden! Leider sind die Berge hoch und die Seen tief, so daß unseren Hasenfreunden die Rettung sehr schwer fällt. Doch außerirdische Hilfe ist im Anmarsch. Sammelt in einem Abschnitt 99 Karotten, aber tauscht sie NICHT (!) bei Hampton gegen Extraleben ein. Wenn Ihr nun zu dem endgültigen Schlüssel des Levels gelangt, so erscheint in einem Ufo der sagenumwobene Duck Vader. Springt zuerst auf seine Begleiter, damit er von seinem hohen Thron etwas herunter kommt und dann auf Duck Vaders schwarzen Helm. Bei drei erfolgreichen Kopfsprüngen winken Euch als Belohnung drei Extraversuche Eurer Hasentruppe.

Spielerprofil 1

Monika Eizenhöfer (25 J.)



An ihrem sympathischen Lachen sieht man es deutlich. Monika hat Humor! Und den braucht man auch manchmal, wenn man bei NINTENDO arbeitet. Seit 1. Dezember 1991 ist sie dabei und arbeitet bei der telefonischen Spieleberatung, der Hot-Line. Abteilungsintern ist sie außerdem für den Spieleverleih zuständig. Monika Eizenhöfer kannte vor ihrem Job bei Nintendo zwar schon einige Spiele (z.B. „Donkey Kong"), war aber nicht unbedingt ein Spiele-Freak. Versteht sich von selbst, daß sich das mittlerweile geändert hat. „Zelda III" (Super Nintendo) und „Kickle Cubicle" (NES) sind zur Zeit ihre absoluten Lieblingsspiele. Auf die Frage, warum ihr Videospiele überhaupt gefallen, meint sie: „Das beste ist die Riesenauswahl. Sport-, Strategie- oder Adventure-Spiele. Für jede Stimmung gibt es das passende Spiel. Außerdem eignen sich die Spiele sehr gut, um Ausdauer zu üben." Aber dennoch – Spiele sind natürlich längst nicht alles. In ihrer Freizeit beschäftigt sich Monika am liebsten mit Lesen und ist ein Riesen-Fan der griechischen Küche.

The Legend of

ZELDA III – A Link To The Past (Super Nintendo)

Ungeahnte Möglichkeiten des Schmetterlingsnetzes

Von dem kranken, kleinen Jungen im Dorf Kakariko bekommt Ihr sein Schmetterlingsnetz geliehen. Was liegt also näher, als damit etwas einzufangen und in einer leeren Flasche zu verwahren? Auf diese Weise gefangene magische Feen setzen sich automatisch frei, sobald Link alle seine Herzen verloren hat; die Bienen könnt Ihr nach Belieben freisetzen. Am hilfreichsten ist dies bei Endgegnern, zum Beispiel im dritten Palast in der Schattenwelt. Aber zusätzlich gibt es noch eine geheimnisvolle goldene Biene. Ihr findet sie in der Nähe des Eisstabes am Hylia See, wenn Ihr die vereiste Bienenstatue anrempelt. Sie attackiert nicht nur die Gegner in Eurer Nähe, Ihr könnt sie auch für viele Rubine bei dem Flaschenhändler in Kakariko verkaufen!



Holt sie Euch mehrmals, um noch mehr Rubine zu erhalten.

Spielerprofil 2

Patrick Knust (12 J.)



Patrick ist ein echter Globetrotter und wir wissen nicht, wo er sich im Moment aufhält. Zuletzt schrieb er uns aus Brüssel, daß er demnächst in Manila sein würde. Aber wo auch immer er sich aufhält, läßt er sich von seinen Freunden in Deutschland das Club Nintendo Magazin zuschicken. Patrick über sich selbst: „Ich fing mit Videospielen an, als ich vier Jahre alt war. Damals kannte ich noch nicht einmal „Nintendo" oder „Mario". In Nordamerika bekam ich mein erstes Videospiel. Heute habe ich natürlich ein NES. Meine Eltern sind geschieden, ich lebe daher mit meinem Vater zusammen. Meine Hobbies sind Tennis, Klavier spielen, Filme drehen und natürlich alles, was mit Nintendo zu tun hat. Mein Lieblingsspiel auf dem NES ist „Super Mario Bros. 3", auf dem GAME BOY „Mega Man – Dr. Wily's Rache". Und bald bin ich stolzer Besitzer eines Super Nintendo Entertainment Systems. Ich grüße alle in Deutschland!" – Und wir grüßen Patrick Knust...!

F-Zero (Super Nintendo)

Hallo!

Bei dem intergalaktischen Rennspiel F-Zero habe ich eine Abkürzung entdeckt. In „Port Town I oder II" müßt Ihr erstmal eine Runde gefahren sein, damit Ihr einen Super-Jet erhaltet. Fahrt auf der Zielgeraden am linken Fahrbahnrand und aktiviert, sobald Ihr auf Höhe der Ziellinie seid, Euren Turbo. Von jetzt an braucht Ihr Fingerspitzengefühl und eine Menge Übung. Kurz vor der ersten Sprungschanze müßt Ihr ganz scharf nach rechts lenken (Steuerkreuz und auch R-Knopf) und mit Vollgas über die Schanze springen. In der Luft müßt Ihr weiter Eure Richtung ändern und gleichzeitig auch das Steuerkreuz nach unten drücken, damit Ihr ungefähr im 90 Grad Winkel von der Fahrbahn über diesen riesigen Abgrund springt.

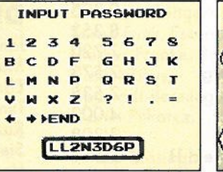
Denis Brown
Rhönstr. 32
6050 Offenbach



Dynablaster (Game Boy)

Hallo Nintendo!

Ich habe ein ganzes Paket an Tips!! Da ich alle drei Spielsysteme von Nintendo besitze, habe ich natürlich auch genug Möglichkeiten, Wissenswertes heraus zu finden. Mit meinem Game Boy kann ich überall spielen und bin nicht zu bremsen, so daß ich einige Paßwörter für Dynablaster erspielt habe.





Zerstörte Fabriken:	Paßwort:	Gold:
Hevol, Thulia, Cuolece, Jagoraz	LL2N3D6P	1026
siehe oben, zusätzlich Wather	4MR7J7M=	2365
siehe oben, zusätzlich Grad	SMP7S.B=	1949
siehe oben, zusätzlich Windria	T5NNZNZ7	2753

Patrick Kracht
Silgen Bargen 13
2351 Bornhöved

Gremlins II (NES)

Hallo Club Nintendo!

Bei den vielen verschiedenen Spielen, die ich besitze, versuche ich immer, alle Tricks und versteckte Geheimnisse zu finden. Das ist nicht nur eine reizvolle Aufgabe für meinen Entdeckergeist, es macht mir vor allem auch sehr viel Spaß! In der letzten Zeit habe ich mich mit dem Spiel zum Kinofilm Gremlins II für das NES beschäftigt. Bei dem (in höheren Leveln) sehr schwierigen Spiel, habe ich mir Paßwörter erspielt, die ich Euch als Unterstützung überreichen möchte.

Level 3.1: NJTD
Level 3.2: ZFPJ
Level 4.1: SHMC
Level 4.2: VLBB
Level 5.1: NXRD

Viel Spaß mit Gizmo wünscht

Markus Ammann
Dr.-Herm.-Bizer-Str. 59
7470 Albstadt 2

Castlevania 2 – Belmont's Revenge (Game Boy)

Liebes Club Nintendo-Team,

ich habe mir vor kurzer Zeit das Spiel „Castlevania II – Belmont's Revenge" für den Game Boy zugelegt und war Tag und Nacht damit beschäftigt, das Spiel bis auf den letzten Winkel auszukundschaften. Dabei entdeckte ich einige Geheimräume.

1. Crystal Castle und Rock Castle: Wenn Ihr das erste Mal auf die großen Augen trefft, versucht die Seile nach oben zu klettern!

2. Plant Castle: Nachdem Ihr mit dem Seil die Lücke der unterbrochenen Brücke bewältigt habt, bringt Euch erneut ein Seil zu den lohnenden Extras. Es gibt noch weitere Geheimräume, aber mit diesen Anregungen findet Ihr sie bestimmt auch selbst. Euer streßgeplagter Vampirjäger

Andreas Buschka
Am Eichenbusch 8
5040 Brühl

HIGH SCORES

HIGH SCORES AUSGABE 01/93

GAME BOY:

ALLEYWAY
- Thorsten Vogt, Berlin 41 — 13.778
- Rainer Knobloch, Heidelberg-Kirchheim — 10.468
- Monika Seckler-Richmann, Mülheim/Ruhr — 9.713
- Daniel Zilius, Lippstadt-Benninghausen — 9.691
- Markus Franke, Bonn 1 — 9.395
- Christian Pohsner, Berlin — 8.352
- Alexander Baur, Finningen — 7.720
- Manuel Brunner, Lichtenberg — 7.573
- Jan Wittbolt, Aurich — 7.535
- Oliver Knufinke, Witten — 4.002
- Patrick Eberwein, Gifhorn — 3.808
- Christian Schramm, Remscheid 11 — 3.511

BURAI FIGHTER DELUXE
- Sabine Hurka, Stuttgart 50 — 11.539.130
- Alexander Lorenz, Helmstedt — 5.528.600
- Stefan + Andreas Steger, Ludwigshafen — 4.200.620
- Marco Egidio Biggio, München — 4.058.220
- Marcel Böhme, Burg — 3.929.500
- Stefan Rosenberger, Oberwittelsbach — 3.651.670
- Gabriel Schedensack, Bissendorf 1 — 3.063.810
- Maik Paessens, Husby — 2.610.350
- Timo Albers, Meschede 14 — 2.383.060
- Tobias Bunk, Bergleu — 2.112.940
- Robin Heinel, Radebeul — 2.056.460
- Denis Stolte, Hildesheim — 2.029.440
- Christian Deibler, Hirrlingen — 1.689.910
- André Voltmann, Korntal 1 — 1.295.730
- Patrick Horn, Gemmrigheim — 1.010.230

DR. MARIO
- Jan Stender, Berlin 41 — 858.000 — Level 17
- Mario Seelend, Eberswalde — 652.000 — Level 11
- Timm Baierl, Rüsselsheim — 342.900 — Level 19
- Siegfried Kopp, Hemsbach — 316.500 — Level 19
- Barbra Hering, Darmstadt — 306.300 — Level 22
- Bernd Schneider, Mainbernheim — 285.200 — Level 19
- Rainer Knobloch, Heidelberg-Kirchheim — 268.600 — Level 19
- David + Frederick Garthoff, Krefeld — 260.400 — Level 17
- Regina Podubrin, Hamburg 26 — 258.300 — Level 17
- Martin Wilke, Berlin — 230.100 — Level 16
- Manfred Dietl, Marktoberdorf — 225.200 — Level 19
- G. Drießen, Kommern — 219.800 — Level 19

DUCK TALES
- Cornelius Hagen Bratzke, Berlin 37 — 25.036.000
- Hartwig Meyer, Zeven — 16.373.000
- Timo Ehrlenbach, Werbach — 14.525.000
- Thomas Riedl + Simon Kick, Wernberg-Köblitz — 14.489.000
- Sebastian Strathmann, Melle 5 — 14.320.000
- Nick Schäfer, Lorch — 14.109.000
- Martin Wilke, Berlin — 13.792.000
- David Brüggemann, Hamburg 50 — 13.616.000
- Stefan Knipp, Emden — 13.297.000
- Holger Schönstedt, Erfurt — 13.146.000
- Jakob Meyer, Hannover 71 — 13.003.000
- Florian Nöbauer, Oberau — 12.296.000
- Marit Brinkmann, Leinefelde — 12.028.000
- Sebastian Becker, Hemhofen — 12.024.000
- Frank Leitner, Neustadt/Aisch — 11.956.000
- Michael Filarsky, Augsburg — 11.773.000
- Mario Schmelz, Nelsungen — 11.648.000
- Ruben Warkow, O-Dresden — 11.281.000
- Rainer Knobloch, Heidelberg-Kirchheim — 11.191.000
- Henning Hildebrandt, Oyten — 11.110.000
- Niko Gillert, Plein — 10.462.000

FORTRESS OF FEAR
- Heiko Lang, Marktoberdorf — 690.700
- Christian Helbig, Kiel 1 — 603.050
- Thorsten Bauer, Plettenberg — 253.200
- Ken Paul Meisen, Singenbach — 204.000
- Martin Stein, Frankfurt 50 — 48.700
- Antje Vasel, Neuwallmoden — 40.550

PRINCESS BLOBETTE
- Andreas Metzen, Saarbrücken 5 — 102.500
- Konstantin Kolloge, Ganderkesee 1 — 70.000
- Tanja Czerw, Übach-Palenberg — 30.000

TENNIS
- Markus Franke, Bonn 1 — Level 4 — 6:0/6:0
- Thomas Nolte, Düsseldorf 13 — Level 4 — 6:0/6:0
- Dirk Adolph, Braunlage — Level 4 — 6:0/6:0
- Andi Vogel, Wörth/Isar — Level 4 — 6:0/6:0
- Thomas Erhardt, Neuhaus — Level 4 — 6:0/6:0
- Kay-Uwe Reiche, Braunschweig — Level 4 — 6:0/6:0
- Alexander Kramer, Willingen — Level 4 — 6:0/6:1
- Thiemo Röhler, Cuxhaven 12 — Level 4 — 6:1/6:0
- Torsten Lüttmann, Lübeck 1 — Level 4 — 6:1/6:1
- Florian Lochter, Dinslaken — Level 4 — 6:1/6:1
- Manuel Sand, Fürth — Level 4 — 6:2/6:1
- Christian Häfner, Gelnhausen — Level 4 — 6:2/6:2
- Oliver Wyschkon, Dormitz — Level 4 — 6:3/6:1
- Christian Wenz, Starnberg 3 — Level 4 — 6:4/6:4

TETRIS B-TYP
- Marvin Laske, Braunschweig — 84.604
- Gabi Schmerling, Wassenberg — 84.595
- Jan Dzieminski, Reinbek — 84.569
- Dirk Busenbach, Reichshof-Oberagger — 84.549
- Björn Schuster, Kiel 1 — 84.544
- Constanze Rohde, Leipzig — 84.541
- Manfred Dietl, Marktoberdorf — 84.538
- Sebastian Strathmann, Melle 5 — 84.529
- Stefan Knipp, Emden — 84.517
- Stefan Pohl, Bochum — 84.517
- Peter Igel, Bothel — 84.513
- Thorsten Bauer, Plettenberg — 84.512
- Wolfgang Schuster, Kiel 1 — 84.509
- Rainer Knobloch, Heidelberg-Kirchheim — 84.504
- Hartmut Jensen, Jüchen-Neugarzweiler — 84.494
- Klaus Münch, Speichersdorf — 84.481
- Peter Igel, Bothel — 84.476
- Christian Ritterbach, Dormagen 11 — 84.463
- Marita Schuster, Kiel 1 — 84.451
- Christoph Rüttgers, Trier — 84.429
- Bernd Funk, Essen 1 — 84.417
- Markus Franke, Bonn 1 — 84.414
- Daniel Zilius, Lippstadt-Benninghausen — 84.384
- Martin Pilharcz, Leipheim — 84.369
- Philipp Bläsing, Beverungen — 84.353
- Andrea Fernau, Gorxheimertal — 84.353
- Heiko Bachmann, Rinteln — 84.328
- Andrea Fernau, Gorsheimertal — 84.319

HIGH SCORES AUSGABE 01/93



BURAI FIGHTER
- Karl-Heinz Gebert, Oberursel — 2.285.180
- Simon Kahl, Winsen/Luhe — 211.100

CASTLEVANIA I
- Thomas Stelter, Holzweißig — 999.900
- Timo Schimschal, Hemmingen 1 — 999.900
- Kristian Mihajloski, Kaiserslautern — 989.600
- Jorge Fernandes, Schwarzenbruch — 846.810
- Simon Kahl, Winsen/Luhe — 824.820
- Thomas Gobber, München 82 — 618.100
- Darius Stys, Dortmund 1 — 519.710
- Stephan Gutmann, Alpirsbach-Römlingsdorf — 396.300
- Markus Dieck, Neu-Brandenburg — 277.310
- Michael Brügmann, Dortmund-Wiekede 13 — 162.410
- Ralf Schröder, Siegertsbrunn — 159.310
- Karl-Heinz Gebert, Oberursel 1 — 158.010
- Louis Sulek, Neuss 1 — 157.310
- Christian Runge, Herrenberg 6 — 95.550
- Jan Constantin, Hamburg 76 — 79.760

DUCK TALES
- Daniel Stiens, Oberhausen — 28.353.000
- Roland Albani, Freital — 26.041.000
- Martin Vögeding, Lohmar 1 — 22.597.000
- Sebastian Wichmann, Neubrandenburg — 20.132.000
- Cindy Wegener, Oranienburg — 18.559.000
- Axel Dethloff, Rostock 21 — 16.239.000
- Chrissi Bünte, Ritterhude — 17.625.000
- Simone Feist, Steffenberg 4 — 14.122.000
- Volker Burchardt, Stadtoldendorf — 13.707.000
- Torsten Dietrich, Magdeburg — 13.457.000
- Stephan Gutmann, Alpirsbach-Römlingsdorf — 13.282.000
- Benjamin Rüther, Gummersbach — 13.106.000
- Gunar Porst, Aftholdenberg — 13.049.000
- Sebastian Uhl, Freising — 12.748.000
- Michale Killat, O-Berlin — 12.746.000
- Daniel Bruno, Mössingen 1 — 12.611.000
- Holger Adam, Troisdorf-Seich — 12.422.000
- Henry Koch, Battenberg — 12.312.000
- Marco Schade, Alpirsbach — 12.244.000
- Frank Schäfer, Potsdam — 12.135.000
- Christoph Steffens, Bullay/Mosel — 12.079.000
- Dennis Özkan, Herbolzheim 1 — 12.010.000

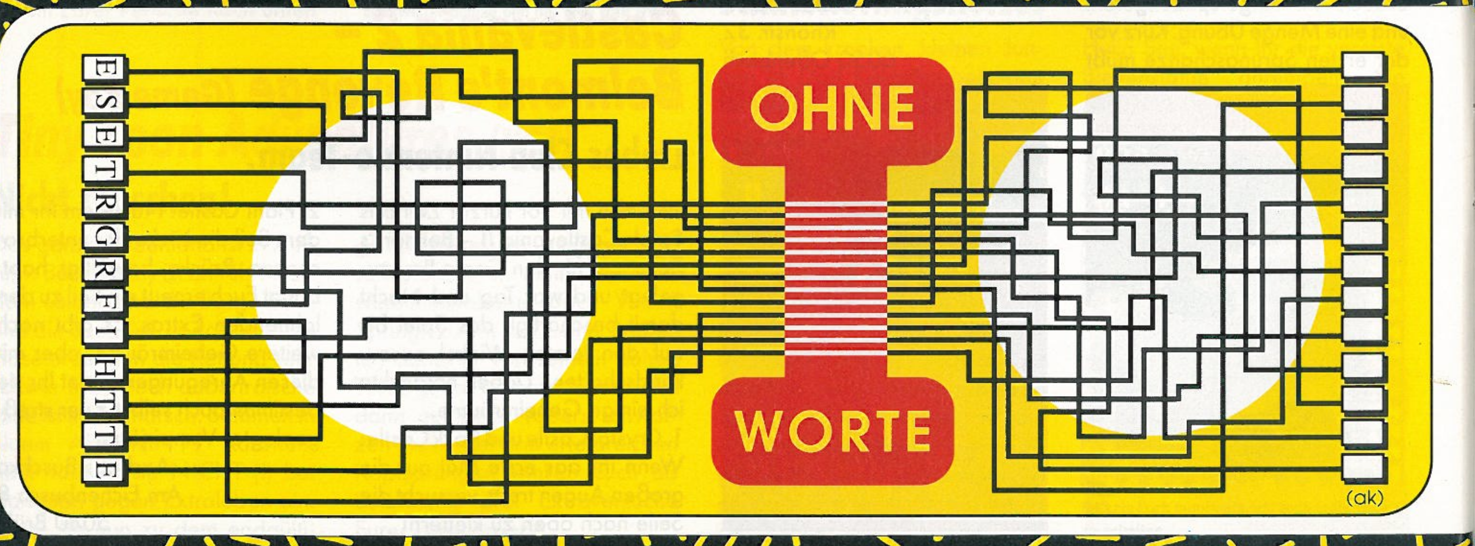
KUNG FU
- Dieter Schaar, Rostock 21 — 999.560
- Christian Tschende, Stuttgart — 991.060
- Sascha Blöß, Stockelsdorf — 855.350
- Thomas Stelter, O-Holzweißig — 735.250
- Kristian Mihajloski, Kaisersl. — 660.450
- Tino Rühling, Leipzig — 637.580
- Martin Jakob, Imsheim — 594.390
- Jan Eggers, Hamburg — 527.890
- Manfred Baumgarten, Köln 51 — 504.660
- Michael Bründel, Köln 41 — 483.240
- Ramona Schweinsberg, Lennestadt — 466.640
- Kristian Rinecke, Bendesdorf — 436.010
- Ellen Franke, Köln 71 — 382.530
- Christian Thiel, Püttlingen — 381.720
- Heiko Seitz, Rammelbach — 344.890
- Sascha + Steffen Kipper, Blieskästel — 343.410
- Marcel Oetjen, Wilhelmshaven — 308.230
- Marco Bräutigam, Eberbach — 301.320
- Christian Neumann, Friedberg — 236.500
- Daniel Schaeler, Stuttgart 80 — 210.240

LOW G MAN
- Oliver Fischer, Hückeswagen — 6.984.600
- Holger Goldhorn, Magdeburg — 2.074.100
- Jens Jahnke, Dummersdorf — 996.700
- Karl-Heinz Gebert, Oberursel — 987.000
- Kai Grafe, Metzingen — 918.700
- Andreas Zicke, Mannheim 1 — 836.600
- Simon Kahl, Winsen/Luhe — 790.000

PINBOT
- Peter Wölfer, Berlin 30 — 99.999.999
- Gunar Porst, Aftholderberg — 99.999.999
- Udo Hofmann, Erlangen — 99.999.999
- Bernhard Marlock, Wertheim — 99.999.999
- Sylvio Rechenberger, Chemnitz — 99.999.999
- Kay Fischer, Hamburg 74 — 99.999.999
- Hans-Peter Loihl, Westerham — 76.694.220
- Christian Reinhardt, Schönau — 69.611.860
- Michael Sahrada, Berlin 41 — 66.862.760
- Manfred Baumgarten, Köln 51 — 66.010.190
- Norbert John, Nürnberg 40 — 64.044.570
- Frank Lebeus, Rathenow — 62.348.690
- Gerhard Bartz, Berlin 61 — 60.014.700
- Markus König, Gladbeck — 59.163.600
- Ellen Franke, Köln 71 — 53.543.890
- Michael Pelzer, Köln 41 — 52.582.560
- Reinhard Kämpf, Frankfurt 70 — 50.147.950
- Heribert Jumpertz, Bruchköbel — 49.109.220
- Daniela Wölfer, Berlin 30 — 41.040.410
- Marcel Krüger, Meckenheim — 38.976.020
- Bernd von Stubenrauch, Berlin 30 — 38.461.130
- Kristian Mihajloski, Kaiserslautern — 35.067.420
- Helmut Lange, Winnenden 9 — 33.150.830
- Gerhard Bartz, Berlin 61 — 33.131.730
- Michael Sahrada, Berlin 41 — 31.270.760
- Reiner Hoehl, Bellheim — 31.029.900
- Bernd Kieback, Jersheim-Herbitzheim — 30.856.030

R.C. PRO-AM
- Alexander Kling, O-Zwenkau — 644.115
- Gerald Samuel, Hamburg — 441.340
- Frank Baumann, Gütersloh — 410.863
- Andreas Schröder, Plate — 345.142
- Nicole Wadle, Burbach — 336.067
- Thomas Ritter, Oestrich-Winkel — 333.522
- Siegried Saathoff, Berlin 49 — 324.517
- Kristian Mihajloski, Kaiserslautern — 280.989
- Tim Hinze, Berlin 36 — 271.068
- Stefan Göhricke, Wesseling — 259.779
- Sven Hübner, Wanna — 252.210
- Andreas Heuberer, Olching — 247.708
- Björn Hägele, Roigheim — 209.682
- Patrick Trautner, Ludwigsburg — 208.213
- Florian Repp, Langgöns-Cleeberg — 192.190
- Marcel Schmidt, Oldenburg — 190.749
- Andreas Ewig, Ummendorf — 190.231
- Marcus Reikowski, Kölln-Reisiek — 190.071
- Thomas, Frömel, Biberach — 189.801
- Bernhard Mether, Weubstadt/Do. — 186.871
- Stefan Thamske, Bad Berleburg 3 — 175.055
- Wolfgang Schmid, Nesselwang — 126.343
- Hsian Pong Ting, Berlin 30 — 121.970
- Thiemo Meyer, Holm Sepensen — 114.281
- Timo Dietrich, Karben 1 — 110.933
- Werner Wille, Taunusstein 2 — 109.437
- Jan Constantin, Hamburg 76 — 107.297
- Mario Altwicker, Essen 1 — 103.251

HIGH SCORES



Silbenrätsel

Es sind Begriffe aus der Nintendo-Welt gefragt. Diese setzen sich aus den unten aufgeführten Silben zusammen. Die Anfangsbuchstaben der Lösungen ergeben, von oben nach unten gelesen, den Titel eines Game Boy-Spiels.

AC-AC-ADD-AM-AMS-ALL-AT-AZ-BOY-CH-CHE-CI-DO-DR-DRA-ED-EL-EM-ER-EV-EY-F-GO-GS-GS-HO-IN-IN-ING-IR-LA-LE-LI-LOT-MA-MA-MA-MAN-MM-MON-MOR-NI-NS-OD-ON-ON-OR-OUT-PA-PER-PI-PI-RE-RIO-RO-ROB-SHI-SI-SIM-SS-ST-TI-TI-TIA-TY-UN-WAY-WIN-YO-ZE

The . . . strikes back.	Sumo-Ringer, . . . Honda.	Der Schachmeister.	Ein rasantes Spiel mit vielen Aufzügen.
In diesem Spiel seid Ihr Bürgermeister.	Das Rennen des 26. Jahrhunderts.	Eine ganz normale Familie, die . . . Family.	Ein Game Boy-Klassiker, verwandt mit Crack Out.
Die anmutige Schönheit aus Street Fighter II.	Der Rächer der Enterbten.	Das Haus der Wahnsinnigen.	Der Held dieses Abenteuers heißt Dirk.
The . . . Spiderman.	Ein witziges Box-Spiel, Punch	Hier könnt Ihr Eure Fluglizenz erwerben.	Kleine Tollpatsche im Punkt-Outfit.
Er trägt Zeitungen aus.	Die Gattin von Gomez in der Addams Familiy.	Der Bruder von Luigi als Arzt.	Ein Krötensaurier mit Springerstiefeln.


GANZ NEU:
MIT DEUTSCHEN TEXTEN.
THE LEGEND OF
ZELDA
A LINK TO THE PAST™
0 045496 490102
SUPER ABENTEUER – SUPER SPANNUNG!
Spannender als die Wirklichkeit: Zelda – nur für Super Nintendo. In diesem sagenhaften Live-Abenteuer dringst Du tief in geheimnisvolle Welten ein und kämpfst gegen schwarze, magische Kräfte.
Du bist Link, der (hoffentlich) tapfere Ritter, und begibst Dich in schier endlose Geheimverliese. Dabei begegnest Du Gestalten, an die wir kaum zu denken wagen.
Doch dank der sensationellen Super Nintendo 3D-Grafik wird selbst der Trip in den finstersten Kerker zum Vergnügen. Und mit Deinen übernatürlichen Kräften und magischen Waffen wirst Du dieses Fantasie-Abenteuer bestimmt bestehen. Vorausgesetzt, Du bist mutig genug, Dich dem Unbegreiflichen zu stellen.
Die Super Nintendo 16 Bit Power.
SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM
NEU!
Nintendo
Nächste CLUB NINTENDO Ausgabe: 24. März 1993